週刊 グランディア最新情報！ YU-NO発売直前攻略他、ボリュームUP情報満載!!

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

1997/Vol.43
12/12
特別定価 350円

発売直前！
この世の果てで恋を唄う少女
YU-NO
大攻略!!

グランディア
総力チェック！

特報！
AZEL -パンツァードラグーンRPG-
X-MEN VS. STREET FIGHTER
シャイニング・フォースIII
シナリオ1 王都の巨神
金田一少年の事件簿
～星見島 悲しみの復讐鬼～
銀河お嬢様伝説ユナ3
-ライトニング・エンジェル-

新タイトル発表！
少女革命ウテナ
ドラゴンフォースII
-神去りし大地に-
Pia♡キャロットへようこそ!!

特集
Analysis of Game Books
攻略本とゲーム関連書籍の現在

デビルサマナー ソウルハッカーズ
悪魔対談 ライデン湯沢殿下登場！

新情報！
電脳戦機バーチャロン
オラトリオ・タングラム

セガサターン最新ソフト満載！
リアルバウト餓狼伝説スペシャル/ソニックR
セガ ツーリングカーチャンピオンシップ
実況パワフルプロ野球S
ヴァンダルハーツ～失われた古代文明

セガサターンソフト COMPLETE GUIDE!
セブン風の島物語
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2

SEGASATURN

© セガ・エンタープライゼス

SOFT BANK

D2

runs under ******

runs under ******

warp inc.
seizan bldg.4F,2-12-28,
kita-aoyama,minatoku,tokyo,japan
(www.warp-jp.com)

W
A
R
P.

プリ！

川越えて!!

SONIC R

ソニック R

PROJECT SONIC

SEGA SATURN

コースが道とは限らない。オリジナルルートを探しだせ！仕掛け、隠し味てんこ盛りのこれが「アクションレーシング」だ!!

お待たせしました！「SONIC JAM」に続く、プロジェクトソニック第2弾として登場の「SONIC R」。ただ走るだけのレースゲームとは違い、ソニックシリーズならではの超音速アクション、イベントがてんこ盛りの最上級アクションレーシングです。多数の分岐ルートがあるコースをソニックをはじめとするソニックファミリーが個性的な特殊能力を生かして、自由にフィールドを駆け回る壮快感は最高!!コース上に隠されたカオスエメラルドを集めたり、隠しキャラを発見したりと気が抜けないオモシロ楽しさも抜群!!もちろん2人対戦プレイも可能で熱くなること間違いなし！さあ誰よりも速くゴールを目指せ!!

フィールドすべてが3Dサーキットなんだ！

グランプリモード

ラジカル シティ Radical City

ネオンあふれる夜の街。アップダウンの高速コースを走り抜けろ！

リゾートアイランド Resort Island

自然いっぱいの南の島。道なき道を突き進め！

リーガル ルーイン Regal Ruin

謎の古代遺跡。迷路になったコースは隠しルートが満載！

リアクティブ ファクトリー Reactive Factory

無人島を改造したエッグマンの秘密基地。おっかなびっくりな仕掛けがいっぱい！

タイムアタックモード

超音速挑戦

ノーマルタイムアタック

リバースタイムアタック

バルーンタイムアタック

鬼ゴッコタイムアタック

2人対戦モード

興奮度満点

ノーマル2人対戦

バルーン2人対戦

ソニック R

12月4日発売予定:5,800円（税別） ［アクション レーシング］

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997

SEGA SATURN™

希望小売価格 ¥20,000(税別)

Contents

セガサターンマガジン
1997年12月12日号 Vol.43
1997 SOFTBANK CORP.
本誌からの無断転載を禁止します。

P135 特集
Analysis of Game Books
攻略本とゲーム関連書籍の現在

P18 特報!
グランディア/少女革命ウテナ
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO
AZEL-パンツァードラグーンRPG-/ドラゴンフォースII-神去りし大地に-
Pia♡キャロットへようこそ!!
X-MEN VS.STREET FIGHTER
シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神
街/金田一少年の事件簿~星見島 悲しみの復讐鬼~
銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング・エンジェル~
貞本義行 イラストレーションズ
マリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士~
フレンズ~青春の輝き~
プロ野球チームもつくろう!
七つの秘館 戦慄の微笑
RIVEN THE SEQUEL TO MYST
ひみつ戦隊メタモルV
神宮寺三郎~夢の終わりに~

P88 Come On! ユニバーサルナッツ

P113 攻略DATAフォーカス スーパーロボット大戦F

©1997 SOFTBANK Corp.,ALL rights reserved. No material in this publication may be reproduced,in whole or in part,in any from without permission ,Printed in Japan

SEGASATURN PRESS!

P146 **NEW RELEASE TITLE**
最新のセガサターンタイトルをキャッチUP！
E・TUDE～エチュード～（仮）/あやかし忍伝 くの一番プラス/ザ・スターボウリング Vol.2
プラドルDISC Vol.8 古川恵実子/ プラドルDISC Vol.9 永松恵子/Dragon's Dream

P150 **COMING SOON SOFT**
発売目前！ セガサターンソフトを大紹介！
ソニックR/プリンセスクラウン/リアルバウト餓狼伝説スペシャル/ワイプアウトXL
実況パワフルプロ野球S/ヴァンダルハーツ～失われた古代文明/ブループレイカー～剣よりも微笑みを～
セガ ツーリングカーチャンピオンシップ/HOP STEP あいどる☆/放課後恋愛クラブ-恋のエチュード-

P175 **SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE**
発売後のセガサターンソフトを徹底攻略！
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2/七ツ風の島物語

P187 特別企画
聖飢魔IIライデン湯沢殿下×岡田耕始・金子一馬 悪魔対談

P191 **デビルサマナー ソウルハッカーズ攻略**

P195 超特報 セガAMハリケ～ン!
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
ビハインド・ザ・エネミーライン
ゲットバス/スキーチャンプ/モーターレイド

P202 セガAM3研Rush!!
ウィンターヒート 前半4種目をワンポイント攻略!!/LE MANS 24
電脳戦機バーチャロン X-over

P6 LANDMARK NEWS&INFORMATION
P10 セガサターンマガジンデータステーション
P13 セガサターン読者レース
P93 読者投稿コーナー
LETTERS PARK めざせ投稿KING!!
P98 SEGA PRESS
P100 小説 蒼穹紅蓮隊
P105 七ツ風の島物語 ガープ博士の幻燈会
P106 バロック▲前史
P110 Sunny Side SNK
P122 Hyper Column FREE TALK GALLERY
P123 コミックサタマガ/サムシング吉松
P200 セガAM2研 EXPRESS WEEKLY
P206 Around the DIGIANA world マルチメディア通信
P207 Zoom in エ・ル・フ
P208 ゲームとアートの微妙な関係
P209 箱崎の母的占い
P210 裏技の極
P211 セガサターンソフトレビュー
P214 新作ソフト発売スケジュール
P216 読者プレゼント

表紙イラスト:「この世の果てで恋を唄う少女YU-NO」
カバーデザイン:竹内雄二(竹内事務所)
© elf

GAME INDEX

あ
AZEL-パンツァードラグーンRPG- P39
あやかし忍伝 くの一番プラス P147
ヴァンダルハーツ～失われた古代文明 P162
E・TUDE～エチュード～（仮） P146
X-MEN VS.STREET FIGHTER P50

か
銀河お嬢様伝説ユナ3 ～ライトニング・エンジェル～ P66,213
金田一少年の事件簿 ～星見島 悲しみの復讐鬼～ P62
グランディア P18
COTTOn2 P212
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO P32,211

さ
ザ・スターボウリング Vol.2 P147
貞本義行 イラストレーションズ P70
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2 P176
実況パワフルプロ野球S P159,212
シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神 P56
少女革命ウテナ P28
神宮寺三郎～夢の終わりに～ P84
スーパーロボット大戦F P113
セガ ツーリングカーチャンピオンシップ P168
ソニックR P150,211

た
デジグ マックナイト～アートコレクション～ P213
デジグ ラッセン～アートコレクション～ P213
ドラゴンフォースII-神去りし大地に- P44
Dragon's Dream P149

な
七つの秘館 戦慄の微笑 P78
七ツ風の島物語 P182

は
バーチャル競艇2 P212
Pia♡キャロットへようこそ!! P46
ひみつ戦隊メタモルV P82
プラドルDISC Vol.8 古川恵実子 P148
プラドルDISC Vol.9 永松恵子 P148
プリンセスクラウン P153
ブループレイカー～剣よりも微笑みを～ P165
フレンズ～青春の輝き～ P74
プロ野球チームもつくろう！ P76
放課後恋愛クラブ-恋のエチュード- P172
HOP STEP あいどる☆ P170,213

ま
街 P60
マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～ P72
ユニバーサルナッツ P88

ら
リアルバウト餓狼伝説スペシャル P156
RIVEN THE SEQUEL TO MYST P80

わ
ワイプアウトXL P158

SEGASATURN MAGAZINE NEWS & INFORMATION

LANDMARK ランドマーク

TOPICS

セガサターンの年末・年始キャンペーンキャラクター判明！ “せがた三四郎”っていったい誰!?

11月28日からオンエアされているセガの新しいテレビＣＦをもう見ただろうか。柔道着をまとった男が突如現れ、若者達に「セガサターン、シロ！」と言い残して去っていく。年末年始、「ソニックＲ」をはじめとするセガの強力タイトルとサターンの宣伝を、“せがた三四郎”というすごいキャラクターが務めることになった。

せがた三四郎に扮するのは藤岡弘さん。かつては仮面ライダー、最近でも『ごっつええ感じ』（フジテレビ系）などに出演し、幅広い層に人気のあるアクション系俳優だ。全国のゲームショップにも等身大（看板）で登場し、サターンの力強さをアピールしてくれる。またテレビＣＦは、ストーリー性も持たせているようなので、しっかりチェックしてみよう。

セガサターン、シロ！

「シャイニング・フォースⅢ」編から。いきなり投げを……。

せがた三四郎とは

日本国籍だが、年齢や家族構成は不明。身長180cm、体重74kgで、柔道三段、空手初段、抜刀道四段、そして小刀護身道四段など、合わせて二十段を持つ。

青少年を、正しい「セガサターン道」へ導く正義の味方。他の遊びにうつつを抜かす若者達を見つけると、必殺技の投げを炸裂させるという……。

EVENT

「デジタルサーカス'97」いよいよフィナーレ！

約１カ月に及んだ「デジタルサーカス'97」も、いよいよフィナーレ。楽しいイベントが君を待っている!! 詳しくは欄外を見よう。

今週のデジタルサーカスは？

東京

横浜ランドマークタワー ドッグヤードガーデン

11月29・30日

最終日の30日には、ワープの飯野賢治氏とセガの竹崎忠氏がトークショーを行う。スゴイ話が飛び出すかも!? これは会場に行かなきゃ!!

ドッグヤードガーデン
ランドマークプラザ
日本丸パーク
動く歩道
バスターミナル
JR線
東急東横線
桜木町駅
←至横浜

JR「東急東横線桜木町駅」より動く歩道で約５分。

横浜ランドマークタワー・ドッグヤードガーデンが最後の会場となる。開催日時は、29日（土）13:00～18:00／30日（日）10:00～18:00。

「デジタルサーカス'97」イベント内容■「DEAD OR ALIVE」バトルトーナメント（11月29日13:30～／30日15:00～）、「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」セガサターン最強決定戦（11月29日15:20～／30日13:00～）、「R？MJ」クイズ大会（11月29日：16:20～）、「SONIC R」ゲーム大会（11月30日10:30～、17:00～）、「SEGA Touring Car Chanpionship」 GAME COMP.（11月30日11：40～）、「機動戦士ガンダム ギレンの野望」公開録音イベント（11月30日13:30～）、「サターンボンマーマンファイト!!」ゲーム大会（14:00～）

セガCSプロモーション部菅野部長が語る

セガサターンの新しいプロモーション展開

サターンと言えば、登場の際に「土星人」でインパクトを与えた。再びユニークなプロモーションを展開するセガ。その狙いをサターン事業部の菅野氏にうかがう。

──サターン本体を前面に押し出したプロモーションは久しぶりですね。

菅野　正直なところ、今年の夏はタイトルの不足などさまざまな要因から、やや勢いに欠けたところがありました。だからこそ、この年末は盛り返さなければと強く感じているわけです。特に年末のラインナップは“最強”ですから、それをしっかりとアピールしていきます。ただ、現状は別のプラットフォームの認知度のほうが高いことは事実ですから、その状況下でソフトのみのプロモーションをしても、ライトユーザーの方々には「これはどのゲーム機対応のソフトかな」と思われてしまう懸念がある。単なる“サイン”じゃなく、もっと「セガサターン」を意識してもらえるようにしたかったわけです。

──“せがた三四郎”はかなりインパクトが強いキャラクターですね。

菅野「SATURN FROM SATURN」(サターン発売時に放映された土星人が出てくるCF)などが好評だったことからも、セガはどちらかというと非日常的でインパクトのある面白さを追求していったほうが、賛否はあるにしても“らしさ”が出るんじゃないかと。今回も「せがた三四郎」っていうキャラクターの好き嫌いがハッキリと分かれるかもしれませんが、きっと学校や職場、仲間内で話題にしていただけると思います。そこでユーザーの皆さんには、サターンの話題へとつなげていっていただければいいですね。

──新規ユーザーの獲得を、より意欲的に展開されるわけですね。

菅野　もちろん、まだ持っていない方々への「買ってください」というアピールもありますが、もっと重要なことは、サターンは持っているんだけど年末年始に買いたいものの中にサターンのソフトが入ってこないという状態にあるユーザーの方々に、「せっかく最強のラインナップが揃ったのだから、サターンで遊んでください」というメッセージもあるんです。「最近、セガはサターンを売る気がない」とか、それが高じて「ニューハードが出る」とかって言われてしまうんですけど、そんなこと全然ないんですよ。これだけ宣伝販促にも力を入れているんですから、「ユーザーの皆さんは安心して遊んでください」という、我々発信側の意図があるんです。例えば、すでに発表されている「シャイニング・フォースⅢ」は3部作で制作されるわけですし、何よりも「サクラ大戦2」はミリオン(100万本以上の販売)タイトルにしようという目標で、広井王子さんと始めています。前作の「サクラ大戦」が現在の累計数で70万本ぐらいだということは、少なくとも30万人の方にはサターンの新しいユーザーになっていただかなきゃいけないわけですから、意欲的にやっていきますよ。この年末の勢いが春の勢いにつながりますからね。

サターン事業部 CSプロモーション部 部長 菅野広和氏

NEWS

ソフトバンクのゲーム攻略本もキャンペーンをやっちゃいます!

今、ソフトバンクのゲーム攻略本を買うと、素敵な賞品が当たるキャンペーンを実施中! 賞品は、ゲームボーイポケット(50名)、PS用ソフト「エイブ・ア・ゴーゴー」(100名)、GB用ソフト「ゲームで発見たまごっち」(50名)、特製テレカ(100名)。攻略本についているプレゼント応募用ハガキに、応募券を貼って送ってね。締め切りは'98年2月末日まで。

…ってゆうか、ソフトバンク?
ソフトバンクのゲーム攻略本キャンペーン

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! 2
OFFICIAL GUIDE 経営編
公式 今日からあなたも 一流クラブの経営者!

この帯が目印!

豪華プレゼントがもらえる!

ゲームボーイポケットは、ピンク、レッド、グリーン、ブラックの4種類。

お詫びと訂正■弊誌Vol.41号に掲載されました「第二種サタマガ検定 実力判定模試 炎の結果発表&解答編」の記事内で、問50の解答を③としましたが、①の間違いでした。ただし、上位47名すべてがこの解答に正解していたため、順位は変わりませんのでご了承ください。読者の皆様を混乱させたことに対し、深くお詫びし、ここで訂正させていただきます。

TOPICS

11月のジョイポリスに大物が現れた!!

11月16日、お台場・東京ジョイポリスにて開催された「セガサターンフェスタ in 東京ジョイポリス」。今回のソフトは全日本プロレスの選手が活躍する「全日本プロレス FEATURING VIRTUA」だ。

当日会場には、まさに大物ゲストが登場。全日本プロレスのジャイアント馬場選手とゲームから飛び出した伝説のレスラー・ウルフ選手が現れたのだ。馬場選手がウルフ選手に対し「まだまだ“決め技”の必要性はあるけど、今後に期待したい」と語れば、ウルフ選手も「今後ファイトスタイルを研究し、ウルフとして頑張っていきたい」と抱負を語り、トークショーは大盛り上がり。今回のフェスタも大成功で幕を閉じた。さて、今年最後となる次回は、12月14日（第２日曜日）で、ソフトは「ソニックR」。こちらも大いに期待！

大きくなれよ〜

会場は試遊台で遊んだり、イベントを楽しむ子ども達でいっぱい。そんな中、赤ちゃんを抱きかかえるウルフ選手の姿も。

ウルフ、全日マットにただいま見参!!

ウルフのデビュー戦は、11月15日、「'97世界最強タッグ決定リーグ戦」の公式試合として行われた（場所は後楽園ホール）。しかも相手は、全日本プロレスのエース三沢・秋山組！　デビュー戦としては過酷に思われたが、なんと引き分けに持ち込んだのだ！　さい先の良いスタートを切ったウルフ。今後もゲームに負けない活躍が期待される。

見よ、このムキムキボディー！ウルフのリング制覇に期待大。

EVENT

『東京ゲームショウ'98春』概要決定 開催期間は来年3月20日から22日に!!

コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）は、「東京ゲームショウ'98春」についての詳細を決定した。

会期は平成10年３月20日〜22日の３日間。それぞれ10:00〜17:00（初日のみ報道関係・流通関係者などの特別招待日／ビジネスデー）に開催予定で、“秋”に続き、今回も幕張メッセ（日本コンベンションセンター／千葉県千葉市美浜区）が会場となる。

「東京ゲームショウ'98春」は、「東京ゲームショウ'97秋」を上回る約47,250平方メートルの展示面積を誇り、好評だった「ファミリー優先入場受付」の設置、「キッズコーナー」の充実、海外出展メーカーの積極的な誘致など、４回目を迎え、より一層の拡充を目指す。ゲームファンはもちろんのこと、女性や子ども、家族連れも“ゲームの魅力”を十分に味わえるはず。今や、日本有数のイベントへと成長した「東京ゲームショウ」。来年の３月が待ち遠しい!!

『東京ゲームショウ'97秋』では、「サクラ大戦2」「グランディア」などが人気を集めた。さて、今回の注目タイトルは？

入場券は平成10年２月初旬、首都圏の主要プレイガイドで前売り開始予定。

一般料金（中学生以上）	前売	800円
	当日売	1,000円
小学生以下		無料

はい、そうです！
帝国華撃団・花組、
真宮寺さくらです。

©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1996,1998
©RED 1996,1998

CESA大賞'97開催決定■もう１つCESAからのニュース。昨年度に引き続き、「CESA大賞'97」の開催を決定した。対象作品は'97年１月１日〜'97年12月31日までの間に日本国内で発売された（発売予定も含む）コンピュータエンターテインメントソフトウェア作品。'98年2月20日〜3月22日の一般投票とCESA会員からの投票の集計結果から、「CESA大賞」のほか、「優秀賞」「部門賞」「審査員特別賞」の３部門で優秀作品を決定する。結果は発表は'98年４月３日。昨年度の「サクラ大戦」に続き、今年もサターンタイトルに栄冠は輝くのか!?

NEWS 広井王子が放つ最新アニメ「聖少女艦隊バージンフリート」発進！

昭和初期を舞台に、女の子だけの艦隊が大活躍！　この作品は、あの広井王子が、ずっと温めてきたという本格アニメなのだ。脚本の今川泰宏氏（代表作：OVA「ジャイアントロボ」）をはじめ、強力なスタッフが集結した。第1期、第2期とも各3巻組。「第1号作戦～初体験」は'98年4月25日、ビデオとLDが同時に発売され、予価は6,000円（税別）。以降は、偶数月の25日に続々発売予定。秋には第2期シリーズもスタートする。

声優も島本須美さん、雪乃五月さんなど豪華な顔ぶれ！　この春イチオシのアニメだね。

NEWS 「ハーレー」をゲーセンで乗る!! 凄いゲームがこの冬登場

アーケード・バイクゲーム、「Harley-Davidson &L.A.Riders」がセガから12月に登場。これは米国ハーレーダビッドソン社との正式ライセンス契約を交わして開発されたもので、基板にはあの"MODEL 3"が使用される。ゲーセンで本物の"走り"を体感しよう!!

©SEGA 1997

EVENT 若手アーティスト鶴田加奈子ライブ&CDインフォメーション！

若手本格派アーティストとして注目され、TV・ラジオでも活躍中の鶴田加奈子さん。12月3日には4枚目のシングル「Future Dream」も発売予定と、まさに絶好調だ。そんな彼女のライブがもうすぐ開かれる。ぜひ行ってみてね。

鶴田加奈子ライブスケジュール

日時●12月2日（火）、1月31日（土）
開場・18:30 開演・19:00
場所●東京・渋谷「TAKE OFF 7」
（東急ハンズ向かいのビル3F）
☎03-3477-5876（TAKE OFF 7）

NEWS 大型複合店「ALIVE」が東京は竹の塚に登場!!

ゲームソフト専門店を展開している明響社が、新たにTVゲーム・ビデオ・書籍・CDの販売を行う大型複合店「ALIVE（アライヴ）竹の塚店」をオープン。従来の大型複合店はチェーン展開しているケースが多いが、同店ではフランチャイズ形式を採用しており、各地域のユーザーのニーズに合わせたきめ細かい対応が可能なはず。店内をくつろげるスペースにしているとのことなので、まずは足を運んでみては？

交通■東武伊勢崎線「竹の塚」駅下車 東口より徒歩3分。
お問合わせ先■TEL03-5831-7272
住所■〒121 東京都足立区竹の塚6-9-1

NEWS コナミのグッズは、ここで買おう!!「こなみるく2号店」オープン

コナミはユーザーのニーズに応え、グッズ専門直営店「こなみるく」を展開中。10月25日にオープンした「ビガロ新宿」の1号店に続き、12月23日に直営エンターテイメント施設「チルコポルト上尾店」に2号店をオープン。当日はオープン記念"金月真美クリスマスイベント"を行う。参加方法は「ビガロ」「チルコポルト」の店頭で、現在発表中。急げ！

「こなみるく2号店」オープン記念イベントは、金月真美さんのミニコンサートなどを予定している。これは行くしかない!!

金月真美クリスマスイベント

日時●12月23日（火）13:00～、15:00～
場所●チルコポルト上尾店2階
イベントスペース

「こなみるく」では"ときめき""ゴエモン""パワプロ"などのグッズを販売。こちらは新宿1号店。

〒160 東京都新宿区歌舞伎町1-16-6 ポールスタービル（1階～3階）

〒362 埼玉県上尾市谷津2-1-50（1階～3階）

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「LANDMARK（プレゼント商品名）」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは12月11日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

SEGA SATURN MAGAZINE

サターン周辺のデータはコレでチェック！

Weekly DATA STATION

セガサターンマガジン データステーション

SEGA SATURN NEW SOFT SALES! SHOP DATA TOP 15

ソフト売上げ

詳細データ満載！最新サターンソフトの売れ筋は？

久しぶりに大作RPGが発売されて、活気づいているセガサターン。「デビルサマナー ソウルハッカーズ」は、やや控えめな初回受注に対して品薄気味にセールス中。まだまだ元気っ！

1位 NEW SOFT デビルサマナー ソウルハッカーズ

アトラス／'97年11月13日発売／6,800円（2枚組）／RPG

推定週間販売本数 16万7174本

推定累計本数 16万7174本

シリーズ最新作が前評判の高さ通り1位に。発売から3日で16万本突破は立派。デキもいいから"買い"だぞ。

2位 NEW SOFT サクラ大戦 蒸気ラジオショウ

セガ／'97年11月13日発売／4,800円（2枚組）／デジタルファンディスク

推定週間販売本数 3万2285本

推定累計本数 3万2285本

ファンのための番外編ともいえる本作。2枚組で4,800円とかなり値頃感も。歌謡ショウの映像も必見だ!!

3位 前回1位 ファルコムクラシックス

日本ビクター・日本ファルコム／'97年11月6日発売／5,800円（通常版）・6,800円（初回生産限定スペシャルディスク付）／RPG

推定週間販売本数 9717本

推定累計本数 4万4848本

発売からはや3週間。そろそろ3本とも遊びつくした？本誌で開催中の誌上タイムコンテストに応募しよう!!

4位 前回2位 全日本プロレス FEATURING VIRTUA

セガ／'97年10月23日発売／5,800円／格闘ACT

推定週間販売本数 6802本

推定累計本数 11万7701本

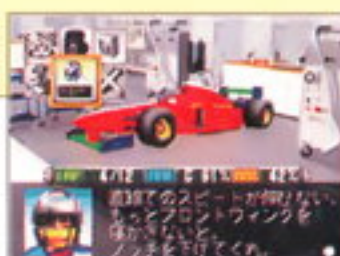
好みの選手を作れる本作。思い通りに成長したら、パスワードを使って対戦だ!!

5位 NEW SOFT チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix

ココナッツジャパン／'97年11月13日発売／6,800円／SLG

推定週間販売本数 4764本

推定累計本数 4764本

PSで好評を博した本作が初登場。PS版で不満の多かった点が解消されてるぞ。

6位 前回4位 デッド オア アライブ

テクモ／'97年10月9日発売／5,800円／対戦格闘

推定週間販売本数 4482本

推定累計本数 14万3215本

通常のCPU戦の他にも様々なモードが。1人プレイでも長く楽しめるのが◎。

7位 前回5位 スーパーロボット大戦F

バンプレスト／'97年9月25日発売／6,800円／S・RPG

推定週間販売本数 4206本

推定累計本数 45万4513本

かなりのロングランとなっている今作。50万本突破目前。完結編にも期待大！

8位 前回3位 CULDCEPT（カルドセプト）

セガ・大宮ソフト／'97年10月30日発売／5,800円／TAB（マルチ・FDD対応）

推定週間販売本数 3432本

推定累計本数 3万0940本

カードゲーム特有の理詰めの面白さ。友達同士、集めたカードで対戦してみよう。

9位 前回6位 麻雀学園祭

メイクソフトウェア／'97年11月6日発売／6,800円／TAB（18歳以上推奨）

推定週間販売本数 3322本

推定累計本数 1万0569本

業務用とパスワードが同じなので、SS版の続きをゲーセンで遊ぶこともできるぞ。

10位 前回8位 桃太郎道中記

ハドソン／'97年9月25日発売／6,800円／TAB

推定週間販売本数 3181本

推定累計本数 11万9555本

シリーズ初登場の"ボンビー大魔王"。キングボンビー以上の悪行の数々は必見!?

順位	前回	タイトル	発売元／発売日／価格／ジャンル	週間本数	推定累計本数
11位	7位	RONDE～輪舞曲～	アトラス／'97年10月30日発売／6,800円（2枚組）／S・RPG	3056本	2万8677本
12位	9位	プロ野球 グレイテストナイン'97 メークミラクル	セガ／'97年9月25日発売／5,800円／SPT	2288本	7万7693本
13位	14位	DESIRE（デザイア）	イマディオ／'97年9月11日発売／6,800円（CD-ROM2枚組）／ADV（18歳以上推奨）	1834本	12万9885本
14位	10位	きゃんきゃんバニー・エクストラ	キッド／'97年10月2日発売／6,800円／ADV（18歳以上推奨）	1693本	4万9839本
15位	15位	サターンボンバーマン（セガサターンコレクション）	ハドソン／'97年6月20日発売／2,800円／ACT	1505本	3万7441本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は11月10日～11月16日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）

© ATLUS 1997 © SEGA ENTERPRISES,LTD.1997 © RED 1996 © VICTOR COMPANY OF JAPAN,LTD. © 1997 FALCOM Co. © SEGA ENTERPRISES,LTD.1997 © COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT © TECMO,LTD.1996,1997 © 葦プロ © GAINAX／Project Eva・テレビ東京・NAS © サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京 © 創通エージェンシー・サンライズ © ダイナミック企画 © 東映 © BANDAI・VICTOR・GAINAX © BANPRESTO 1997 © 1997 Omiya Soft/Music © MAKE SOFTWARE © 1997 HUDSON SOFT

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

USER DATA TOP20

移植希望

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

ハード的な制約も含め、移植の可能性が低いような気もするベスト20。けれども、いずれは意外なタイトルがポンと移植される可能性があるかもよ。年末年始の動向は要注目だぞ！

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ガイナックス Microsoft® Windows®95	188
2	2	Dの食卓2	ワープ 機種未定	185
3	4	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	157
4	6	To Heart	リーフ Microsoft® Windows®95	138
5	3	ポケットファイター	カプコン ビデオゲーム	137
6	5	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス スーパーファミコン他	132
7	12	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	97
8	11	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	85
9	8	ストリートファイターIII	カプコン ビデオゲーム	84
10	9	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	70
11	14	ブレス オブ ファイア III	カプコン プレイステーション	69
12	15	電車でGO!	タイトー ビデオゲーム	68
13	17	サガ・フロンティア	スクウェア プレイステーション	66
14	16	スカッドレースPLUS	セガ ビデオゲーム	53
15	25	ストリートファイターIII 2nd Impact Giant Atacck	カプコン ビデオゲーム	50
16	7	スーパーロボット大戦外伝魔装機神	バンプレスト スーパーファミコン	47
17	13	Gダライアスシリーズ	タイトー ビデオゲーム	45
18	18	テイルズオブファンタジア	ナムコ スーパーファミコン	44
19	19	ストライカーズ1945II	彩京 ビデオゲーム	43
20	10	モンスターファーム	テクモ プレイステーション	35

祝 Pia♡キャロットへようこそ!!

完成度 20%

オリジナル要素を引っ提げたサターン版が、ついに登場！ P46からの特報を読むべし！

23 モーターレイド

実現度 20%?

業務用が好評稼動中の本作が、移植希望でも上昇中。さらに、本誌P199で裏技の公開か!!

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

今週号では、いきなりセガから新タイトルのアーケードゲームをいろいろ紹介してるぞ。一番の注目株の「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」も大特集。見逃せないね。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3tb	セガ	40958
2	2	バーチャストライカー2	セガ	11009
3	3	鉄拳3	ナムコ	10927
4	4	ストリートファイターIII 2nd Impact Giant Atacck	カプコン	8615
5	5	ヴァンパイア セイヴァー2	カプコン	6516
6	6	電脳戦機バーチャロン	セガ	4320
7	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	3711
8	8	スカッドレースPLUS	セガ	3538
9	9	ファイナルハロン	ナムコ	3094
10	10	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	2958
11	11	ロスト・ワールド ジュラシック・パーク	セガ	2917
12	12	トップスケーター	セガ	2514
13	13	ポケットファイター	カプコン	2468
14	14	ル・マン24	セガ	1917
15	15	ぷよぷよSUN	コンパイル	1654

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株!

Coming Soon

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

セガ／近日稼働予定／対戦アクション／MODEL3基板

もう稼働まで待ちきれない?

おぼろげながら全体像が見えてきた「オラタン」。基本的な操作はそのままに、ダッシュキャンセルがボタン1つで行えたりと、細かい点でさまざまな変更が。今週はいよいよフェイ－イェン・ザ・ナイトを大公開！ハートマークのデザインもより華麗に。P195の超特報へ！

OTHER GAMES!

? ビハインド エネミーラインズ

いきなりの新作。テロリスト共を一掃しろ!! 詳しくはP98で！

? ゲットバス

デバイスに釣竿を使用する本格派。釣りの興奮をそのままに！

© 1997 ASCII Corp. © LOVEDELIC © SEGA ENTERPRISES,LTD.1997

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 30 期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェック!!

今週はセガから「少女革命ウテナ」、「ドラゴンフォースII」と、固定ファンにはうれしい発表があったね。そろそろ来年に向けての新作もスタンバイ中。サターンは今年も熱いぞ！

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位 グランディア

ゲーム アーツ／ESP／12月18日発売／7,800円(2枚組)／RPG

411 POINTS

開発進行度 100%

発売前に徹底マスター!

いよいよ発売まで3週間！ 今号は、見どころや基本ステータスの他に、基本動作を徹底解説。バッチリ覚えれば、プレイに役立つこと間違いなしだ。気になる特報はP18から!

2位 前回2位 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～

セガ／来春発売予定／価格未定／ドラマチックアドベンチャー

405 POINTS

開発進行度 ?%

もっと知りたい!

「蒸気ラジヲショウ」の発売で、さくら達の魅力を再認識した人も多いのかな？ 「2」にかける期待もついつい大きく膨らんじゃうよね。待ちわびた新情報も近日公開か!?

3位 前回4位 スーパーロボット大戦F～完結編～

バンプレスト／来春発売予定／価格未定／S・RPG

284 POINTS

開発進行度 20%

※画面は「スーパーロボット大戦F」のものです

あのユニットも着々と!?

来春の発売に向けて、開発は順調に進行中。詳しいストーリーなどはまだ明らかになっていないが、イデオンなど完結編から登場するユニットがどう関わるのか楽しみだね。

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

Coming Soon 少女革命ウテナ（仮称）

セガ／来春発売予定／価格未定／ADV

? POINTS

開発進行度 ?%

サターンを革命せよ!

異色のお耽美系アニメがゲーム化決定！ 全年齢推奨ゲームとして、どこまであの世界観を再現できるのか……!? ファンは、続報を待て!!

20位 前回19位 ドラゴンフォースII ～神去りし大地に～（仮称）

セガ／発売日未定／価格未定／S・RPG

? POINTS

開発進行度 ?%

※上の写真はイラストを使用しています

アツい戦い、再び!!

ついにユーザーの希望がかなっての続編が登場！ 今回紹介したキャライラストからは前作からの大きな変化が見られるが、内容はどうなる？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	新	EVE The Last One	イマディオ／'98年3月12日	276
5	3	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ／12月4日	266
6	5	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル／'98年1月22日	249
7	7	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン／来春予定	235
8	6	バーチャファイター3	セガ／発売日未定	230
9	13	機動戦士ガンダム～ギレンの野望～	バンダイ／'98年2月予定	219
10	10	慟哭 そして…	データイースト／'98年2月予定	187
11	9	AZEL －パンツァードラグーンRPG－	セガ／'98年1月29日	185
12	11	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK／来春予定	183
13	12	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	セガ／12月11日	158
14	27	スレイヤーズろいやる2（仮称）	角川書店・ESP／発売日未定	154
15	16	バイオハザード2	カプコン／発売日未定	149
16	18	バーニング レンジャー	セガ／今冬予定	143
17	22	プリンセスクラウン	アトラス／12月11日	142
18	15	ソニック R	セガ／12月4日	141
18	17	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	イマディオ／12月11日	141
20	新	ラングリッサー～ドラマティック エディション～	メサイヤ／'98年2月予定	130
21	21	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ／来春予定	129
21	14	街	チュンソフト／'98年1月22日	129
23	29	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン／発売日未定	123
24	20	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店・ゲームアーツ／発売日未定	117
25	23	SDガンダム GCENTURY S	バンダイ／'98年1月予定	111
26	19	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／発売日未定	106
27	24	ドラゴンナイト	エルフ／発売日未定	103
28	34	ブラックマトリクス	NECインターチャネル／'98年予定	100
29	28	バロック	スティング／今冬予定	98
30	26	プロ野球チームもつくろう!	セガ／'98年2月予定	88

OTHER CHECK! COMING SOON!!

54 悪魔全書 第二集

ソウルハッカーズをお楽しみ中の人！ 悪魔全書で楽しみ倍増。

? ドラゴンズドリーム

通信機能を使ったネットRPGが登場する。詳しくはP.194へ!

※ 上のデータのポイントは11月28日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

© 1997 GAME ARTS／ESP キャラクターデザイン／草彅琢仁／小林治 CG/株式会社 リンクス © RED 1996,1998 © 葦プロ © GAINAX／Project Eva・テレビ東京・NAS
© サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京 © 創通エージェンシー・サンライズ © ダイナミック企画 © 東映 © BANDAI・VICTOR・GAINAX © BANPRESTO 1997
© SEGA ENTERPRISES,LTD.1996.1998 © SEGA ENTERPRISES,LTD.1997 © ATLUS 1997

読者参加型企画 SEGA SATURN

セガサターン 週刊 読者レース Vol.78

ALL SOFT READERS CHECK!

読者のみんなからの投票で、発売ずみの全サターンソフトをリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週は年末の激動への予感を前に、やや平穏な展開。たまには中堅ソフトをチェックするのもいいんじゃない？

このコーナーの見方

このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今週の締め切りは12月4日当日消印有効です)

↓オッズ表サターンA 11月28日現在発売済みサターンソフト総本数:819本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	デッド オア アライブ〈通常版／限定版〉	ACT	9.6201
2	2	CULDCEPT(カルドセプト)	TAB	9.5588
3	3	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer9.7～	TAB	9.525
4	4	サンダーフォースV〈通常版／スペシャルパック〉	SHT	9.4513
5	5	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.4497
6	9	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	9.4122
7	6	EVE burst error(18歳以上推奨)	ADV	9.4028
8	10	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3762
9	7	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.375
10	8	シルエット ミラージュ	ACT	9.3709
11	12	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	9.3675
12	11	サクラ大戦(ソフト単品／特別限定版)	ADV	9.3648
13	15	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2845
14	14	下級生(18歳以上推奨)	ADV	9.2684
15	17	ポリスノーツ	ADV	9.2562
16	16	バーチャファイター2	ACT	9.2559
17	18	アイドル雀士スーチーパイII(X指定)	TAB	9.2509
18	19	NiGHTS(ナイツ)	ACT	9.2363
19	20	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2356
20	22	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET(モデム専用)	ACT	9.2352
21	23	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.2309
22	21	DESIRE(デザイア)(18歳以上推奨)	ADV	9.225
23	24	ゲーム天国〈通常版／極楽パック〉	SHT	9.2074
24	26	だいな♥あいらん	ADV	9.1676
25	27	セガラリー・チャンピオンシップ プラス(X BAND対応)	RAC	9.16
26	30	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.1497
27	29	悠久幻想曲	RPG	9.1485
28	28	マジカルドロップIII～とれたて増刊号！～	PUZ	9.1409
29	31	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.1408
30	32	レイヤーセクション	SHT	9.1307
31	34	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.1226
32	33	ラングリッサーIV〈レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ〉	SLG	9.11
33	36	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.105
34	35	西暦1999 ファラオの復活(18歳以上推奨)	ACT	9.0828
35	52	怒首領蜂(ドドンパチ)	SHT	9.0596
36	39	花組対戦コラムス	PUZ	9.046
37	37	BULK SLASH	SHT	9.0382
38	13	アルバム倶楽部～胸キュンセントポーリア女学院～(18歳以上推奨)	ETC	9.0357
39	41	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0332
40	38	同級生2(18歳以上推奨)	SLG	9.0164
41	42	バーチャファイター	ACT	9.0125
42	43	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0083
43	44	リアルサウンド～風のリグレット～	ADV	9.0076
44	48	TOMB RAIDERS(トゥームレイダース)	A•ADV	9.0029
45	47	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	9.0017
46	40	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.9952
47	46	エターナルメロディ	SLG	8.9935
48	45	ストリートファイターZERO2	ACT	8.9902
49	49	タクティクス オウガ	RPG	8.9847
50	50	ソニックジャム	ACT	8.9804
51	66	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	8.9803
52	60	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	8.9752
53	56	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	8.975
54	55	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9632
55	57	きゃんきゃんバニー・プルミエール2(18歳以上推奨)	ADV	8.9631
56	54	バーチャコップ	SHT	8.963
57	53	バイオハザード	ADV	8.9579
58	58	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9557
59	61	バーチャル競艇	SPT	8.9473
60	59	プリンセスメーカー2	SLG	8.9463
61	72	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.9354
62	63	Christmas NiGHTS(クリスマスナイツ)冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.929
63	65	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.9285
64	64	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.9277
65	101	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	8.9258
66	62	ダライアス外伝	SHT	8.9205
67	67	FIGHTERS MEGAMIX(ファイターズ メガミックス)	ACT	8.916
68	69	ファイティングバイパーズ	ACT	8.873
69	77	マリカ～真実の世界～	RPG	8.8686
70	73	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8569
71	71	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.8493
72	68	ストリートファイターコレクション	ACT	8.8456
73	74	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8454
74	70	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.8194
75	51	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	ACT	8.816
76	76	三國志V	SLG	8.8007
77	78	アンジェリークSpecial2〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	8.8
78	80	シーバス・フィッシング2	SLG	8.8
79	75	戦国ブレード	SHT	8.7918
80	90	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.7857
81	79	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック〉	ACT	8.7773
82	84	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.7764
83	81	パンツァードラグーン	SHT	8.7715
84	82	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	ETC	8.7692
85	85	バーチャコップ2	SHT	8.7601
86	86	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7554
87	83	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－〈通常版／超限定版〉	ACT	8.7505
88	87	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.7452
89	88	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.7411
90	89	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.7395
91	99	大航海時代II	SLG+RPG	8.7288
92	91	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.7264
93	新	SEGA AGES/コラムス アーケードコレクション	PUZ	8.7142
94	93	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	ADV	8.713
95	96	黒の断章(18歳以上推奨)	ADV	8.7035
96	95	信長の野望・天翔記	SLG	8.6984
97	25	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	ETC	8.6969
98	98	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.6946
99	104	メタルスラッグ〈通常版／拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.6919
100	94	天地無用！ 連鎖必要	PUZ	8.6881
101	100	同級生if(18歳以上推奨)	ADV	8.6842
102	97	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.6833
103	92	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.6778
104	103	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.6756
105	102	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6744
106	120	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.6666
107	105	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.6648
108	107	サターンミュージックスクール〈通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.659
109	106	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.6566
110	108	ストライカーズ1945	SHT	8.655
111	112	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.6404
112	109	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応)	ACT	8.6394
113	110	ハイパーデュエル	SHT	8.6376
114	111	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.6285
115	113	メタルブラック	SHT	8.623
116	117	サイバードール(18歳以上推奨)	RPG	8.6225
117	131	古伝降霊術 百物語	ETC	8.6153
118	122	サムライスピリッツ天草降臨〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.6145
119	115	ラングリッサーIII(スペシャルパッケージ)	SLG&RPG	8.6113
120	116	デイトナUSA	RAC	8.6096
121	114	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.6094
122	119	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	8.5908
123	118	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5871
124	124	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	SHT	8.5816
125	123	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.5802
126	128	ドラゴンフォース	SLG	8.5621
127	129	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.5597
128	126	紫炎龍	SHT	8.5581
129	127	mr.BONES(コンビニ専売)	ACT	8.5511
130	125	桃太郎道中記	TAB	8.5508
131	130	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5483
132	121	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.54
133	132	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.539
134	143	ファイターズヒストリー・ダイナマイト〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5263
135	135	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.5102
136	134	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.5035
137	139	世界の車窓から[I] スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.5
138	136	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4825
139	138	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4793
140	133	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.4786
141	137	ストリートファイターZERO	ACT	8.4749
142	145	パズルボブル3	PUZ	8.4736
143	141	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4715
144	159	全国制服少女グランプリ ファインドラブ(18歳以上推奨)	PUZ	8.4651
145	140	エネミー・ゼロ	MOV	8.4606
146	142	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4548
147	152	ディスクワールド	ADV	8.44
148	144	THE UNSOLVED(ジ アンソルブド)(18歳以上推奨)	ADV	8.4375
149	146	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.4317
150	148	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.4285
151	149	モンスタースライダー	PUZ	8.4285
152	163	GROOVE ON FIGHT〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.4245
153	154	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.4228
154	150	デカスリート	SPT	8.4227
155	151	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.4188
156	155	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ(限定販売)	ETC	8.4162
157	153	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.415
158	新	ファルコムクラシックス〈通常版／初回生産スペシャルディスク付〉	A•RPG	8.41
159	164	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.4081
160	161	VIRUS(ウイルス)	ADV	8.4045
161	157	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4018
162	165	ロックマンX4〈通常版／スペシャルリミテッドパック〉	ACT	8.4
163	156	アンジェリークSpecial	SLG	8.3977
164	162	デザエモン2(DEZA2)	SHT	8.397
165	158	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3945
166	160	アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定)	TAB	8.3877
167	147	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.3827
168	166	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.3687
169	175	BATSUGUN	SHT	8.3636
170	168	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.3589
171	169	WIPEOUT(ワイプアウト)	RAC	8.3545
172	174	DX人生ゲームII	TAB	8.3488
173	170	コマンド&コンカー	SLG	8.3448
174	167	重装機兵レイノス2	ACT	8.3437
175	171	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3378
176	172	ソビエトストライク	SHT	8.3333
177	196	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	8.3333
178	173	グレイテストナイン'96	SPT	8.3173
179	177	メルティランサー～銀河少女警察2086～〈通常版／限定版〉	SLG	8.3046
180	198	魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定！核爆発5秒前～	ADV	8.3
181	178	パズルボブル2X	PUZ	8.2987
182	181	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2883
183	179	南方珀堂登場	ADV	8.2857
184	190	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.279
185	182	羅媚斗(RABBIT)	ACT	8.2777
186	194	太平洋の嵐 疾風の艨艟〈通常版／初回プレミアムボックス〉	SLG	8.275
187	183	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.2666
188	185	Wizards' Harmony	SLG	8.2511
189	187	スナッチャー	ADV	8.251
190	176	バトルバ	RAC	8.25
191	186	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2474
192	193	太閤立志伝II	SLG	8.2424
193	189	3×3 EYES ～吸精公主～S	ADV	8.2414
194	188	ぷよぷよSUN	PUZ	8.2402
195	191	マジカルドロップ2	PUZ	8.2368
196	192	神秘の世界エルハザード	ADV	8.2348
197	195	機動戦士ガンダム	SHT	8.2194
198	184	スレイヤーズろいやる	RPG	8.2188
199	199	新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)	ADV	8.2172
200	201	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～(X指定)	TAB	8.2095
201	180	LULU	ETC	8.2063

オッズ表サターンA寸評

一時の静寂？ マニア好みのゲームが上位を支配……？

今週、ついに5週連続1位の座についた「デッド オア アライブ」。上位陣は「スパロボF」「サクラ大戦」など大作が落ちる中、「カルドセプト」「サンダーフォースV」「ゼルドナーシルト」など、渋いタイトルが高評価だ。「デビルサマナー」はどう食い込む？

初登場1位以来5週目に突入「デッド オア アライブ」。

初登場でA表へランクイン。「ファルコムクラシックス」。

【セガサターンしろーっ！】「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!」「ん？」「どおりゃっ（ダダーンッ）！でやっ（ドターン）！おおっりゃ（ポキポキ……）」「いでででででっ」「セガサターンッ！（スタスタスタスタス……）」「コラ待てッ！ハチィッ!!　いきなりなんじゃい」「セガサターンしろーっ！」「……………………まさか、せがた三四郎のCMに感化されたんじゃねぇーだろーな」「いやー、なかなかいいっすよアレ。たははははははは。今後の新展開に注目っすね、セガサタ……あてててててて」「良い子はマネしないよーにねっ（怒）！」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

⬇オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から1～2カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
202	200	ラストブロンクス	ACT	8.1978
203	202	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	8.1875
204	203	対局将棋 極Ⅱ	TAB	8.1851
205	204	サターンボンバーマン	ACT	8.1788
206	217	ファンタステップ	ADV	8.1666
207	208	ガンバード	SHT	8.1659
208	197	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.1627
209	207	バーチャファイターキッズ	ACT	8.1626
210	229	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	8.16
211	209	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.1561
212	210	ブラストウインド	SHT	8.1525
213	211	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1425
214	212	ダイナマイト刑事	ACT	8.1356
215	247	きゃんきゃんバニー・エクストラ（18歳以上推奨）	ADV	8.1333
216	213	三國志英傑伝	SLG	8.1298
217	214	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵（コンビニ専売）	ETC	8.125
218	228	提督の決断Ⅲ	SLG	8.125
219	215	将棋まつり	TAB	8.1219
220	216	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.1194
221	218	スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.115
222	206	レイヤーセクションⅡ	SHT	8.1052
223	220	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.1034
224	221	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	8.1023
225	219	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	8.101
226	222	My Dream～On Airが待てなくて～	SLG	8.1
227	223	2度あることはサンドアール	ETC	8.0958
228	224	アースワームジム2	ACT	8.0952
229	226	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0924
230	225	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.0889
231	227	サクラ大戦 花組通信	ETC	8.0887
232	230	優駿クラシックロード	SLG	8.0752
233	235	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.0677
234	236	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	ACT	8.0677
235	266	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	SHT	8.0666
236	231	MYST	ADV	8.0573
237	232	ワールドシリーズベースボールⅡ	SPT	8.054
238	234	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	8.0434
239	233	ダークセイバー	A•RPG	8.0314
240	205	ウイニングポスト ファイナル'97	SLG	8.0
241	237	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.0
242	238	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.9959
243	239	スーパーリアル麻雀PⅥ（X指定）	TAB	7.9873
244	240	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9823
245	241	プロ麻雀 極S	TAB	7.9748
246	242	F-1 Live Information	RAC	7.9736
247	243	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9696
248	244	誕生S～Debut～（18歳以上推奨）	SLG	7.9656
249	245	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9634
250	248	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.9494
251	246	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9259
252	258	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.92
253	253	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.918
254	249	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.9171
255	250	新テーマパーク	SLG	7.9171
256	251	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.9166
257	252	女子高生の放課後･･･ぷくんパ	PUZ	7.9047
258	254	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	7.9047
259	260	パップ・ブリーダー	SLG	7.9027
260	255	プラドルDISK Vol.4 黒田美礼	ETC	7.8947
261	259	The Tower	SLG	7.8771
262	262	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	7.8759
263	261	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.8666
264	263	大運動会	SLG	7.8534
265	270	エーベルージュ	SLG	7.8421
266	264	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〈ソフト単体／RAM同梱〉	ACT	7.8269
267	265	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8246
268	268	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8117
269	267	三國志Ⅳ	SLG	7.8094
270	271	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8024
271	269	Tactics Formula	TAB	7.8
272	256	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.7931
273	257	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	7.7818
274	272	提督の決断Ⅱ	SLG	7.7804
275	273	冒険活劇モノモノ	RPG	7.7777
276	274	ウイニングポスト2	SLG	7.7664
277	275	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7641
278	278	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.7622
279	276	麻雀大会ⅡSpecial	TAB	7.7619
280	277	ビクトリーゴール	SPT	7.7579
281	279	DX人生ゲーム	TAB	7.7568
282	280	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.75
283	282	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.7407
284	301	皇龍三國演義	SLG	7.7368
285	281	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.727
286	288	リグロード サーガ2	S•RPG	7.7168
287	283	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.7142
288	284	Dの食卓	ADV	7.7135
289	285	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.7021
290	287	セクシーパロディウス	SHT	7.6907
291	290	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6822
292	289	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.6656
293	291	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.655
294	292	ぷよぷよ通	PUZ	7.6431
295	293	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
296	296	わくわく7〈通常版／拡張RAM同梱版〉	RPG	7.6341
297	294	エリア51	SHT	7.6315
298	295	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.6274
299	297	エアーマネジメント'96	SLG	7.6206

◯新着対抗馬紹介　懐かしさいっぱいの新作2本。名作はいつまでも名作だ。

93着 NEW SOFT SEGA AGES コラムス アーケードコレクション

セガ／'97・10・30
4,800円／PUZ

全投票平均点	8.7142
本誌の平均点	6.66

ゲーセンではゆっくり楽しむことができないのであまりやらなかったけれど、家だと自然と長時間プレイしてしまう。「'97」はコンシューマでは出ないと思っていたので、それが入っていたのもうれしい。ここまでやってくれるのなら、メガドライブ版の「Ⅲ」も入れてくれればよかったのに。（東京都・竹内一晋・22歳）コラムスは有名だけど、こんなに種類があったとは知らなかった。システムもわかりやすく、老若男女、誰にでも簡単に楽しめると思う。僕も、今さらコラムスなんて……とか思いつつ、思いっきりハマってしまった。特に、対戦モードは奥が深くて良い。さすがに地味な感じは否めないけれど、それは4本収録しているのに対し、4,800円という比較的安めな価格でカバーされていると思う。一家に1本あってもよいのではないだろうか。（東京都・持田弘・23歳）

158着 NEW SOFT ファルコムクラシックス

日本ビクター／日本ファルコム／'97・11・6
5,800円（初回生産限定スペシャルディスク付<6,800円>）/RPG

全投票平均点	8.41
本誌の平均点	7.66

どれも懐かしいの一言につきる。サターンでこの名作を遊べるとは思ってもみなかったので、なおさらである。特に「イース」は年月の経った今でも、最近発売されているゲームと変わらないくらいに楽しい。旧作ファンはもちろん、最近のユーザーにもプレイしてもらいたい。シリーズ続編を希望。（東京都・江崎敏法・23歳）「イース」目当ての購入だったが、他の作品も、良い作品は年月を経ても面白い。パソコン版よりも操作性が格段に向上しており、プレイ面においてのストレスがないので、存分に当時の思い出にひたりつつ楽しめる。ただ、オリジナルモードの音楽がFM音源バージョンでないのが残念。特典CDの内容も、やや内容が希薄。（大阪府・児玉誠・25歳）「イース」はⅠだけでは物語が完結しないので、「イースⅡ」を収録した「ファルコムクラシックス2」を、ぜひとも出してほしい。（広島県・アルバロン・20歳）ゲーム自体の面白さもさることながら、ロードが速く、操作性もいうことなし。こういった細やかな心配りも、名作を名作たらしめている要因のひとつだと思う。（東京都・谷澤鉄平・20歳）アレンジはしてあるものの、完全なファルコムファン向けのソフトになってしまっている。あくまで、昔を知っている人だけが楽しめると思う。もっと、大幅にアレンジされているとよかった。とはいえ、「イース」のBGM等は最高なので、一度はプレイしてほしい。初回はドラマCD付きなのも◯。ファルコムには、これからも大いに期待したい。（静岡県・高橋秀明・22歳）ファルコムの名作がサターンでプレイできるのが意義深い。ただサターンモードは、もっとアレンジした内容でも良かったのではないか。また、オマケCDには昔使用したイラストをもっとたくさん収録してほしかった。（埼玉県・根来敏明・24歳）

●新着単穴馬紹介　ようやく規定数が集まった中堅作。デキはどうかな？

312着 NEW SOFT 銀河英雄伝説 PLUS

徳間書店／'97・10・23
5,800円／SLG

全投票平均点	7.5555
本誌の平均点	6.0

原作を知らない人や、去年発売された前作を購入済みの人にはオススメできない。声優のセリフ、ムービー、戦闘画面の一部が改善されている程度のバージョンアップ。持っていない人か、よっぽどのファン向けだろう。原作に忠実に展開するが、ゲーム自体は可もなく不可もなくといった感じ。ただし、銀英伝ファンには超オススメ。どの辺が変わったか比べてみたり、新しく加わったセリフを堪能できる。富山敬さんの声がたまらなく素晴らしい。（東京都・永田尚子・31歳）

324着 NEW SOFT ブラックドーン

ヴァージンインタラクティブ／'97・4・25
5,800円／SHT

全投票平均点	7.5
本誌の平均点	6.66

ヘリコプター系3Dシューティング。洋ゲーテイストはもちろん出ているが、ゲーム自体は良くできていると思う。操作性はキーレスポンスがよく、難易度もそんなには高くない。これなら、初心者でもスムーズにプレイすることができるんじゃないかな。また、実在する機体を採用してるところもいいね。初心者から、兵器オタクまで幅広く楽しむことができる。唯一の難点といったら、うまくまとまりすぎて意外性がないところ、というのは贅沢か。（北海道・鈴木太一・23歳）

✕新着要注意馬紹介　ファンにはもうひとつといった感じの作品。要注意なのか？

586着 NEW SOFT 天下制覇

イマジニア／'97・8・8
6,800円／SLG

全投票平均点	4.8333
本誌の平均点	5.33

家康の生涯を忠実に再現した、ドラマティックなシミュレーションゲーム。戦略よりも、ストーリーに重点を置いているところが◯。一風変わった歴史シミュレーションを味わえる。だが、そのために戦略の難易度が高めだったり、ストーリーの内容が難解だったりするのは残念。もう少し、初心者のことを考えてほしかった。（大阪府・窪田健二・28歳）

615着 NEW SOFT 爆れつハンターR

キングレコード／'97・8・8
5,800円（18歳以上推奨）／ADV

全投票平均点	3.875
本誌の平均点	4.33

原作がテンポの良い作品だったのに、それがまったく再現されていない。悲しくなるほどショボいRPG部分に、テンポの悪いアドベンチャーパート。そのうえ、ロード時間が長いときてる。（埼玉県・伊達和宣・18歳）いちファンとして、この完成度は許せない！　18歳以上を対象としたアドベンチャーの一部分が楽しめたくらい。（鳥取県・玉井圭一・22歳）

【デジタルサーカスまたもや、注目！】「たいっちょー！　たいっちょーっ!!　たいっちょー!!!」「おう？」「デジタルサーカス名古屋、大盛況だったらしいっすよ。こんな欄外告知も、意外と宣伝力あるみたいっすね。なんと竹ちゃん2時間サイン責め。人生相談もあったそうですよ」「ほう……。そりゃ良かったの」「ちなみにっ！スクープ!!　今度のラストデジタルサーカス（横浜）最終日（11月30日＜日＞）には、なんとセガ竹ちゃんと飯野賢治氏のトークが緊急決定！　開催場所はランドマークタワーだから、デートの途中に行くもよし、それ目当てで行くもよし。会場でサイン責め握手責めはまたもや必至か？　最終日だけに、気になる発言もボロッと出そうっすよ？？」「ほほお」「セガサターンユーザー大挙来襲せよっスヨ」「大混雑必至ぢゃな」

↓オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
300	298	鋼鉄霊域(スティールダム)〈通信ケーブル同梱/ソフト単品〉	SHT	7.6176
301	322	怪盗セイント・テール	ADV	7.6078
302	299	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.6043
303	304	ZORK I	ADV	7.6034
304	302	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～(X指定)	PUZ	7.6
305	303	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	ACT	7.6
306	305	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.5961
307	306	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5916
308	308	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5869
309	307	首都高バトル'97	RAC	7.5818
310	309	日灼けの想い出＋姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.5652
311	311	でろ～んでろでろ	PUZ	7.56
312	新	銀河英雄伝説 PLUS	SLG	7.5555
313	312	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.55
314	313	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.5454
315	314	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5435
316	315	金沢将棋	TAB	7.5419
317	316	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5405
318	317	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
319	318	THREE DIRTY DWARVES(スリー・ダーティー・ドワーフス)	ACT	7.5333
320	310	ROBO・PIT	ACT	7.5321
321	319	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5217
322	323	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.5135
323	321	エイリアン トリロジー	SHT	7.5111
324	新	ブラック ドーン	SHT	7.5
325	300	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～	ACT	7.5
326	327	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.4907
327	328	上海 万里の長城	PUZ	7.489
328	326	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.4871
329	334	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.48
330	320	マンクスTT―スーパーバイク―	RAC	7.4772
331	332	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネエレーションズ～	SLG	7.4736
332	333	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.4736
333	331	リグロード サーガ	RPG	7.4733
334	324	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.4701
335	335	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4698
336	329	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.4697
337	336	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～(18歳以上推奨)	RPG	7.4633
338	337	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.4567
339	338	シムシティ2000	SLG	7.4534
340	339	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.4497
341	340	ウイニングポストEX	SLG	7.4493
342	341	AMOK	SHT	7.4285
343	343	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
344	344	RAY MAN レイマンよ!エレクトゥーンを救え!	ACT	7.4117
345	330	プリクラ大作戦	A•SHT	7.4
346	347	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.3913
347	348	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.3773
348	350	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	SHT	7.3764
349	349	実戦 パチスロ必勝法! 3	TAB	7.375
350	351	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.3663
351	342	卒業S(18歳以上推奨)	SLG	7.3636
352	353	デジグ アクアワールド	PUZ	7.3636
353	354	昇龍三國演義	SLG	7.3636
354	352	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	ADV	7.3596
355	345	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	SLG	7.3559
356	355	疾風魔法大作戦	SHT	7.3548
357	356	ゲックス	ACT	7.3529
358	367	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.3442
359	358	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.344
360	357	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3427
361	346	ゴジラ―列島震撼―	SLG	7.3394
362	359	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3382
363	325	天城紫苑(18歳以上推奨)	ADV	7.3333
364	381	ガンフロンティア/アーケードギアーズ	SHT	7.3333
365	360	ザ・ホード	SLG	7.3275
366	362	スチームギア★マッシュ	ACT	7.325
367	361	BLOOD FACTORY(18歳以上推奨)	SHT	7.3225
368	374	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.3013
369	363	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.3
370	364	シェルショック	SHT	7.3
371	369	ロードラッシュ	RAC	7.295
372	365	テーマパーク	SLG	7.2945
373	366	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.2892
374	368	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.2857
375	378	だいすき	ADV	7.2727
376	370	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.253
377	371	SEGA AGES/メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.2444
378	373	ビッグ一撃!パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.2352
379	375	ステークスウィナー	ACT	7.2191
380	376	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works(通販専用)	ETC	7.2166
381	372	麻雀同級生Special(X指定)(プレミアムパック/ソフト単品)	TAB	7.2094
382	377	おまかせ! 退魔業(セイバーズ)	ADV	7.2037
383	379	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.1978
384	391	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.1952
385	380	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.1818
386	500	RONDE～輪舞曲～	SLG+RPG	7.1818
387	382	SEGA AGES/廊下にイチダントア～ル	QIZ	7.1764
388	383	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.1739
389	384	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1719
390	385	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1692
391	386	くるりんPA!	PUZ	7.1666
392	387	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.1649
393	388	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.162
394	389	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.1612
395	390	Cubic Gallery	ETC	7.1578
396	392	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.15
397	393	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1459
398	394	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.1449
399	395	Jリーグ GO GO ゴール!	SPT	7.1379
400	397	首領蜂(ドンパチ)	SHT	7.1264
401	396	ウルトラマン図鑑	ETC	7.1176
402	398	マジカルホッパーズ	ACT	7.1052
403	399	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	SLG	7.0909
404	400	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.0869
405	402	アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	7.0869
406	409	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	7.08
407	404	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	7.074
408	405	ソード&ソーサリー	RPG	7.0706
409	406	風水先生	SLG	7.0689
410	407	サンダーホークII	SHT	7.0595
411	408	Destruction Derby(デストラクションダービー)	RAC	7.0454
412	412	m～君を伝えて～	SLG	7.0277
413	410	水滸演武	ACT	7.0155
414	401	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	TAB	7.0
415	403	もうぢゃ	PUZ	7.0
416	411	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.0
417	413	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	7.0
418	414	大牌砦(DAITORIDE)	PUZ	7.0
419	415	NIGHTRUTH"Maria"	ADV	7.0
420	416	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	6.9889
421	431	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	6.9743
422	417	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～(X指定)	TAB	6.9724
423	418	天地無用!魎皇鬼温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	6.9714
424	419	神風拳	ACT	6.9565
425	420	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	6.9497
426	421	新型くるりんPA!	PUZ	6.9444
427	422	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.9444
428	423	プラドルDISK Vol.1 木下優	ETC	6.9375
429	434	卒業クロスワールド	ADV	6.9354
430	424	海底大戦争	SHT	6.9322
431	425	ズープ	PUZ	6.9285
432	426	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	6.923
433	427	サイドポケット 3	TAB	6.923
434	429	銀河英雄伝説	SLG	6.9224
435	428	柿木将棋	TAB	6.9134
436	436	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	6.8974
437	432	GOTHA II ～天空の騎士～	SLG	6.8695
438	433	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.8653
439	435	永世名人II	TAB	6.8571
440	437	七つの秘館	ADV	6.8558
441	438	バーチャフォトスタジオ(X指定)	SLG	6.8333
442	470	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.8333
443	430	天地無用! 登校無用アニラジコレクション	ADV	6.8275
444	439	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.8214
445	440	ゲームの達人	TAB	6.819
446	286	Tactical Fighter	SLG	6.8181
447	441	必殺パチンココレクション	SLG	6.8095
448	444	スカイターゲット	SHT	6.8034
449	442	GAME WARE Vol.5	ETC	6.7941
450	443	シーバス・フィッシング	SLG	6.7906
451	445	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.7719
452	446	GAME WARE VOL.3	ETC	6.75
453	447	AI将棋	TAB	6.738
454	448	ナイトストライカーS	SHT	6.72
455	449	クリーチャーショック	SHT	6.6818
456	450	永世名人	TAB	6.6708
457	451	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	6.6666
458	452	ハングオンGP'95	RAC	6.6563
459	454	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.647
460	455	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.6363
461	456	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
462	457	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6267
463	458	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.625
464	459	ムーンクレイドル	ADV	6.6153
465	460	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.6129
466	461	ダライアスII	SHT	6.6095
467	462	Body Special 264	PUZ	6.5833
468	463	三國志リターンズ	SLG	6.5789
469	464	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5757
470	465	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5744
471	466	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.568
472	467	フィッシング甲子園	SPT	6.5652
473	468	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.5598
474	453	WILLY WOMBAT	ACT	6.5555
475	469	激突甲子園	SPT	6.5454
476	471	プリルラ/アーケードギアーズ	ACT	6.5384
477	473	闘神伝URA	ACT	6.5359
478	472	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.5185
479	474	BUG TOO!!	ACT	6.5
480	475	テトリスプラス	PUZ	6.5
481	476	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
482	481	ゲームの達人 2	TAB	6.5
483	477	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4598
484	478	ブラックファイアー	SHT	6.4594
485	479	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.4489
486	480	闘神伝S	ACT	6.433
487	482	ロックマンX 3	ACT	6.4134
488	483	雀兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.375
489	485	天地無用!魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6.3596
490	486	アローン・イン・ザ・ダーク 2	ADV	6.3582
491	496	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	6.3389
492	484	ぱにっくちゃん〈通常版/初回限定キャラクターBOX〉	ADV	6.3333
493	488	政界立志伝～よい国・よい政治～	SLG	6.3333
494	490	平成天才バカボン すすめ!バカボンズ	PUZ	6.3274
495	497	マジカルドロップ	PUZ	6.3255
496	491	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ〈通信ケーブル同梱/ソフト単品〉	SHT	6.3235
497	492	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.3208
498	493	爆れつハンター	ADV	6.3076
499	494	STREET RACER EXTRA	RAC	6.3043
500	495	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.3034
501	498	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.2547
502	504	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～(18歳未満お断り)	ETC	6.2544
503	499	ドゥーム	A•SHT	6.25
504	501	実戦麻雀	TAB	6.2307
505	502	逆鱗弾	SHT	6.2173
506	505	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
507	506	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
508	503	TETRIS S	PUZ	6.175
509	507	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1625
510	508	超兄貴 ～究極…男の逆襲～(18歳以上推奨)	SHT	6.1578
511	512	D-XHIRD	ACT	6.1403
512	487	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.1363
513	509	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
514	510	Race Drivin'	RAC	6.1225
515	511	ホーンテッドカジノ	TAB	6.119
516	513	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
517	514	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.1049
518	515	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	6.1034
519	516	湾岸デッドヒート	RAC	6.0985
520	517	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	6.0909
521	489	ピンボールグラフィティ	PIN	6.0769
522	518	デスストットル 隔絶都市からの脱出(18歳以上推奨)	SHT	6.0714
523	520	NIGHTRUTHT(ナイトゥルース)Explanation of the paranomal #1 "闇の扉"(18歳以上推奨)	ADV	6.0645
524	519	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	6.0465
525	521	モータルコンバットII完全版(X指定)	ACT	6.0389
526	522	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.0247
527	526	スペースインベーダー	SHT	6.0
528	523	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	5.9473
529	525	The PSYCHOTRON(18歳以上推奨)	ADV	5.9411
530	527	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	SHT	5.9166
531	528	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.909
532	530	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
533	531	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	RAC	5.9
534	532	信長の野望 リターンズ	SLG	5.8947
535	533	DEATH MASK(18歳以上推奨)	ADV	5.8571
536	534	バーチャルカジノ	TAB	5.8518
537	535	アクアワールド 海美物語	ETC	5.8333
538	536	アドヴァンストV.G.(通常版/ジグソーパズル込み初回限定版)	ACT	5.8333
539	537	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.8076
540	538	クライムウェーブ	RAC+SHT	5.8
541	539	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	5.7826
542	540	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S•RPG	5.7562
543	541	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.75
544	542	「占都物語」その I	ETC	5.75
545	543	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.7333
546	544	タクマラカン ～敦煌傳奇～	PUZ	5.6923
547	524	マジックカーペット〈通常版/マルコン同梱版〉	SHT	5.6842
548	545	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
549	546	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.6521
550	529	四柱推命ピタグラフ	ETC	5.6444
551	548	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.625
552	547	出動!ミニスカポリス〈通常版/初回限定版〉(18歳以上推奨)	ETC	5.5714
553	549	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5552
554	550	ハイオクタン	RAC	5.5294
555	551	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	5.5
556	559	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.5
557	552	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.4846
558	553	ロストワールド ジュラシック・パーク	ACT	5.4451
559	554	戦略将棋	TAB	5.4375
560	555	NINKU―忍空― ～強気な奴等の大激突!～	ACT	5.4307
561	556	クロックワークス	PUZ	5.4166
562	557	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.38
563	558	ゲイルレーサー	RAC	5.376
564	560	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.35
565	565	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.2941
566	562	ブレインバトルQ	QIZ	5.2903
567	563	麻雀飄流島	TAB	5.258
568	566	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.244
569	567	Break Thru!	PUZ	5.2432
570	568	GAME-WARE VOL.2	ETC	5.2416
571	569	シミュレーション・ズー	SLG	5.2352
572	561	バーチャルオープンテニス	SPT	5.1931
573	570	サイベリア	SHT	5.1612
574	571	TAMA	ACT	5.1292
575	572	ダイダロス	SHT	5.0988
576	564	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	5.0666

オッズ表サターンB・C寸評

「RONDE」急浮上? でもまだまだオッズは中堅並みか

アニメキャラクターに関しては、またもや変動の大きい中堅ソフト群。今週は、「ボカンと一発」が31ランクアップ235位、「セイント・テール」は21ランクアップ301位、「タクティカルファイター」160ランクダウン446位、「RONDE」は114ランクと急浮上。頑張れ!

「RONDE」のオッズは7.1818。もう少し上がるか……?

「タクティカルファイター」は逆に急落。要注意?

【サタマガの野望そろそろ】「たいっちょー!たいっちょー!!たいっちょーっ!!!」「ん?」「サ、サ、サタマガの野望、いよいよ発動スカ?」「むー、もうしばし、しばし待てい」「ですけどザ・……モゴモゴ」「あれはアレ、こっちはコッチ。とりあえず年明けのサタマガに何かが起こるっ(……らしい?)」「とりあえず、次週ぐらいには発表スカ?」「お、おうよ……」「夢の企画実現……すよね?」「むー……」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
577	573	BREAK POINT	SPT	5.0
578	574	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～(18歳以上推奨)	ADV	5.0
579	575	エアーズアドベンチャー	RPG	4.9621
580	576	麻雀四姉妹 若草物語(X指定)	TAB	4.9565
581	578	GALJAN(X指定)	TAB	4.9032
582	577	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	4.8947
583	579	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.8888
584	580	2TAX GOLD	QIZ	4.8823
585	581	駿才－競馬データSTABLE－	ETC	4.8823
586	新	天下制覇	SLG	4.8333
587	584	球転界	PIN	4.8285
588	582	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
589	585	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	TAB	4.7857
590	586	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.75
591	587	HORROR TOUR	ADV	4.7368
592	588	タイタンウォーズ	SHT	4.7368
593	589	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ADV	4.7333
594	590	新海底軍艦	SLG	4.7272
595	591	3D Lemmings	PUZ	4.7272
596	583	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.7142
597	592	FIFAサッカー'96	SPT	4.6595
598	593	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
599	594	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ(18歳以上推奨)	TAB	4.5454
600	596	～制服伝説～ プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.431
601	595	キューブバトラー	PUZ	4.3636
602	597	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.2903
603	598	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	ACT	4.2777
604	602	ゲン ウォー	SHT	4.2222
605	600	北斗の拳	ADV	4.2101
606	601	麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨)	TAB	4.1764
607	599	レボリューションX(18歳以上推奨)	SHT	4.1428
608	603	ただいま惑星開拓中!	SLG	4.1428
609	605	大戦略－STRONG STYLE－	SLG	4.0731
610	604	バーチャルバレーボール	SPT	4.0408
611	609	エルフを狩るモノたち	ADV	3.9661
612	606	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.9565
613	607	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	TAB	3.9333
614	608	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
615	新	爆れつハンターR(18歳以上推奨)	ADV	3.875
616	612	必殺!	ACT	3.8666
617	610	痛快! スロットシューティング	ETC	3.8518
618	611	熱血親子	ACT	3.8444
619	614	結婚前夜(限定販売)	ETC	3.6597
620	615	ハットトリックヒーローS	SPT	3.5937
621	613	南の島にブタがいた	PUZ	3.5714
622	616	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ETC	3.5263
623	617	スターファイター3000	SHT	3.3414
624	618	ジョニー・バズーカ	ACT	3.2631
625	619	学校の怪談	ADV	3.2415
626	620	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.2119
627	621	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.1666
628	622	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.0
629	625	グリッドランナー	ADV	2.913
630	623	FIST	ACT	2.8378
631	635	スタンバイ Say You!(18歳以上推奨)	ADV	2.7777
632	624	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.7307
633	630	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.644
634	626	結婚～Marriage～	SLG	2.6273
635	628	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.5882
636	627	PLANET JOKER	SHT	2.5849
637	631	カオスコントロール リミックス	SHT	2.5322
638	634	カオスコントロール	SHT	2.5306
639	629	ハートビートスクランブル	ADV	2.425
640	633	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.375
641	632	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨)	TAB	2.3636
642	637	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.1767
643	638	Defcon5	SLG+RPG	2.1538
644	636	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.1052
645	639	デス クリムゾン	SHT	2.0645
646	640	STRIKER 96	SPT	2.0

オッズ表サターンD寸評

両者さらに潜行、最下位争いは1点台に再び突入するか?

先週、蹴球帝王96こと「STRIKERS96」によもやの敗退を喫した偉大なる(?)元帝王デス。今週は、両者牽制しあい、久しぶりにデス帝王0.0228ミリ前進(後退?)。だが、それを予測したかのごとく、デス様の動きを上回るスピードで、0.0833ミリ退いた蹴球帝王(笑)。まさに最下位「達人」の戦いは髪一重を超える神一重に突入! 決着は一瞬。来週も見逃せない(笑)!!

最下位3大臣に入閣。「一発逆転ギャンブルキング」。

祝! ワールドカップ出場。蹴球帝王96もノリノリだ(笑)。

サタマガ推奨名馬

Vol.26 セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by 出口かおり

ドラゴンフォース

●セガ
●'96年3月29日発売
●5,800円
●SLG

読者	8.5621
本誌	8.33

「II」のキャラの絵の変わりように寂しさを感じるこの頃。

ソフトDATA

'96年5月10・24日号にランクイン。初登場時のオッズは9.1471で7位と上々。その後は順位を徐々に落としてはいるが、今年になってのオッズは8.56前後でほぼ安定。来年の続編への期待もかかる。

厩舎情報 ドラゴンフォース ひとくちメモ

1995年3月。それまで育成モノかおカタい系シミュレーションしかなかったサターンのSLG部門に、取っつきやすく楽しめるSLGをと、セガが一念発起(!?)して制作。もちろん大ヒットとなったソフト。ハイランド王国の若き国王ウェインは女神アステアより啓示を受け、自分と同じ「星竜の八戦士」を探しつつ他国と同盟を組み、レジェンドラ大陸全土をまとめていく。ただしこれはウェイン編で、他に7人のストーリーが楽しめるのがウリ。今年4月には、サタコレでも発売された。

SLGは苦手という人にこそオススメ

シミュレーションやRPGっていうのは、往々にして時間がかかるものじゃない? それだけに主人公やキャラにどれだけ入れ込めるかが、長丁場を乗り切る大きな鍵だと私は思っているのね。もちろん話の盛り上がり方やシステムの問題もあるけど。で、また個人的な好みとして、やっぱり昔々の中国人より中世の北欧人(?)のほうが好きだし、鉄の塊よりは若い男が好きなのよ。そんな私がキャラ絵を一目見て気に入ったのがこの「ドラゴンフォース」。その後システムやストーリーが次第に明かされていくにつれ、私のハマリ度も深くなっていったわけだけど。

そんなわけで、私がこのドラゴンフォースの一番の魅力を挙げるなら? と聞かれれば、やっぱり「ハマるキャラ」と答えるでしょう。貴族的なカッコよさを持つウェイン、渋くてちょっと寂しげなうれい顔が麗しいミカズキ、脳天気なかわいさが魅力のティリスと、各キャラの魅力を挙げればキリがないくらい。しかもお気に入りのキャラでプレイすると、「そこでしか見れない彼のビジュアル」が見れちゃうわけで! でもってそこにはキャラ自身の過去のトラウマなんかも描かれていて、もうお姉さん「きゅう～」ってしたくなっちゃう!! また、100人以上もいる部下の方々にもちょっとした設定があって、戦闘時に元恋人同士とかをぶつけると、「おまえとはこんなかたちで会いたくなかった」とかいう言葉が聞けたりするのもミソ。人間関係を解明するのにもちょっとハマりましたしねー。

基本的にこのゲームは1つの戦乱を8カ国の視点で見ている状態なわけで、別のシナリオをプレイすると各国の思惑も見えてくるし、イベントの結末もキャラごと違ったりするんで、さらにハマっちゃうんですねー。またゴチャキャラバトルも、「ハーピーはアーチャーに弱い」といった"3すくみ"的な要素さえ覚えればオッケーだし、そもそも1戦闘に要する時間がせいぜい30秒ってのがグー。既存のSLGは戦闘がメインだから1戦闘2時間とかだけど、この「ドラゴンフォース」は話を見てもらいたいゲームだしね。

とまあ、ハマるキャラ設定、深いシナリオ、お手軽な戦闘と三拍子揃ったこの「ドラゴンフォース」。SLGに苦手意識を持っている人こそ、試しにプレイしてみてほしいな。サタコレで安く売ってることだし。

アニメするわけじゃないけど、美しく描かれたキャラグラフィックは秀逸。

check! ウリの100対100バトルはやっぱり見どころです

"2"を望む声も多かったこのソフト。8つのシナリオのうち2つは、他のシナリオを1回終わらせていないとプレイできないところがミソ。それだけにその2シナリオは他と内容も全然違うのだけどね。魔法や技もわりといい感じだけど、飛んでいく兵士の姿は結構笑える。また同じ顔のキャラも結構いたけど、それはまあご愛嬌ってことで(笑)。

SDキャラ同士が戦うゴチャキャラバトル。総勢200人の戦いは見もの。陣形によっても戦況は変わってくる。

ゲームはリアルタイムで進行。序盤は攻め込まれることが多くUターンで戻ってこさせるような状況にもしばしば陥る。

最近の読者のコメントは?

正統派ファンタジーシミュレーションの代表作といえる一作。キャラクターが多数登場するので、何度でも遊ぶことができるのがうれしい。でも、さすがに全キャラを攻略しようとするのは根気が必要かも? また、そろそろ続編の話題がほしいところ。続編が出るなら、ぜひともフルボイスにしてほしいです。(宮城県・榊原繁・23歳)

開発スタッフからオススメのお言葉

セガCS開発が満を持して送り出したのがこの「ドラゴンフォース」です。ありきたりのものではなく、それでいてツボを押さえたものにしようと頑張って創りました。皆さんのご感想はどうだったでしょうか? また、自信を持って皆さんにプレイしていただけるような作品を創りたいと思います。(「ドラゴンフォース」開発チーム・三瓶)

【いやあ……】「たいっちょー! 最近なんか忙しいッすね」「対談につぐ対談、インタビューにつぐインタビュー……。今年の年内のサタマガはまだまだやるぜよ。忙しいけど、楽しい企画やっちゃるで」「そんな、出だしになりそうなのが、今回の187ページからの悪魔対談すね」「まあ、たまにはあんな企画もいいじゃろ。でもライデン殿下、世を忍ぶ仮の姿に変身(!)すると絶対誰かわかんないよ」「でも、かなり面白い人でしたよね」「今週号は読みごたえバッチリ!」「今後もご期待っ」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓次回出走予定馬パドック情報

好調な売れ行きの「デビルサマナー ソウルハッカーズ」。「蒸気ラジヲショウ」ともども最速チェック!!

?着 デビルサマナー ソウルハッカーズ

アトラス／'97・11・13
6,800円（2枚組）／RPG

予想オッズ	?
本誌の平均点	8.0

サターンには、他の有名RPGよりもこんな感じの少しダークでアダルトな雰囲気の漂うゲームのほうがよく似合う。前作までと同様、悪魔合体は相変わらずハマるし、ストーリーも良くできている。けれど、それぞれがうまくまとまっていない感じもした。ストーリーを早く見たいけれどダンジョン攻略に時間がかかり、合体にハマってしまうとストーリーにイマひとつ熱中できない。とはいえ、他機種も含めてトップクラスのデキのRPGだと思う。（京都府・斉藤秀樹・27歳）前作と比べて格段に親切な作りになっている。特に、いつでもゲームを中断することができるようになったので、次のセーブ地点へたどり着くまで何時間もプレイし続けなければならないという、最大の問題が完全に解消されたのがうれしい。「女神転生」特有のクールなノリも健在で、シリーズ初心者からジャンキーまで楽しめること間違いなし。（神奈川県・井上拓馬・18歳）

?着 サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ

セガ／'97・11・13
4,800円（2枚組）／ETC

予想オッズ	?
本誌の平均点	―

前作「花組通信」のあまり長く遊べない内容から比べると、かなり良くなっていると思う。ミニゲームが数多く入っていて、遊べる要素が満載。そういう点では最高のデキといえる。ボイスも、ほとんど新しいものが使われており、ファンなら買って損はないソフトだろう。この作品でますます「2」の発売が待ち遠しくなった。（神奈川県・後藤優一・17歳）ミニゲームでも、これだけ集まると圧巻！ 深さはそれほどではないが、十分遊べる内容になっている。（東京都・長谷川秋雄・23歳）最近のサクラ関連商品は「ときメモ」シリーズのように、すべてファンアイテムと化しているんだろうか？ それなら「スーチーパイ」シリーズのように、もっと各人のセリフなどに凝るべきだ。今の完成度では、中途半端だと思う。デジタル・ファン・ディスク第3弾以降の内容に期待したい。（東京都・新井実・28歳）

?着 仮面ライダー作戦ファイル1

東映ビデオ／'97・11・13
5,800円／ETC

予想オッズ	?
本誌の平均点	―

これは熱い！ 仮面ライダーのデータベースとしての評価はもちろんのこと、プレイヤーがショッカーの幹部候補生という設定がかなりイケてる。シミュレーションはちょっと不満な内容ではあるが、そうしたちょっとした工夫で得した感じになってしまう。データ量も申し分なし。（静岡県・厚木尚佳・33歳）

場外馬券場 高級馬主の声

●サターンに時計がついてて良かった。「WiNTER NiGHTS」が戻ってきたことに感激！ 年月の流れというものを感じるこの頃。（北海道・菊池雅章・26歳）
●「全日本」でクロサワのハリセンチョップとか見たかった。チャンバラトリオか。（三重県・大西哲二・23歳）
●飯野社長は、肌がキレイ……と思ったのは私だけ？（千葉県・小泉景子・21歳）

セガサターンソフト総評

大本命「デビルサマナー」登場！

いよいよ週明けからは12月に突入する'97年の年末。まずは大本命「デビルサマナー ソウルハッカーズ」が来週登場予定。売り上げのすべり出しも好調、評判も上々のこの作品は、「デッド オア アライブ」の連勝記録をストップできるか？ 超必見だ！

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.7718
2	2	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円）	9.2993
3	3	セガサターンキーボード（セガ／7,800円）	9.2926
4	4	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.2057
5	5	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.13
6	6	SBOMジョイカード（ハドソン／2,480円）	8.9457
7	7	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.8181
8	8	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.7357
9	9	アスキーグリップX（アスキー／2,580円）	8.6896
10	10	ホリパッドSS（ホリ／1,500円）	8.6846
11	11	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.6521
12	12	セガサターンコードレスパッド（セガ／4,800／2,900円）	8.5542
13	13	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.4948
14	14	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.4862
15	15	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.4233
16	16	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.1322
17	17	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.0563
18	18	セガサターンワープロセット（セガ／29,800円）	7.7872
19	19	ファイタースティックX ZERO2（アスキー／3,900円）	7.7647
20	20	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.7115
21	21	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.6937
22	22	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.6373
23	23	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.4218
24	24	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.1825
25	25	スクリーンマウント・サイト（タニオ・コバ／1,200円）	7.1466
26	26	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.8734
27	27	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	6.4646
28	28	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.3679
29	29	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.4556
30	30	SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円）	5.425

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週も予想ソフトは、ワールドカップ日本出場決定で人気も抜群「Jリーグプロサッカーグラブをつくろう！2」だ。この話題作ははたして何着で登場するかな？ 右の例のように書いて送ってくれ。

今号の着順予想

「Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2」は何着だ？

【隊長さんの予想】 うおー、完成度の高さで2位ぢゃな。
【謎の予想屋の予想】 俺はもう少し下。7位ってところで。

11／28号 当選者 11/28号着順予想「デビルサマナー ソウルハッカーズ」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい発表しますので、しばらくお待ちください。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今週は「魔法学園ルナ」の予想をしてもらおう。期待のRPG新作の初登場オッズは、はたしてどうなるかな？ 右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「魔法学園ルナ」は何点だ？

【隊長さんの予想】 そうねぇ。これは、8.1285っとこで。
【謎の予想屋の予想】 俺はもうちょい下。7.2594でいくぜ。

11／28号 当選者 11/28号着順予想「サクラ大戦蒸気ラジヲショウ」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい発表しますので、しばらくお待ちください。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

➔ハガキの書き方例

〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）『セガサターン読者レース』係
（住所）（TEL）（氏名）（年齢）

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー＆ジョイスティック、B：コードレスパッド2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！ なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は12月4日（当日消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

11／28号 当選者 11/28号応募者プレゼント（A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は東京都・奥田明広くん、神奈川県・竹原忠広くん、三重県・高橋弘幸くん、長野県・上原美紀さん、栃木県・太田崇くんの5名だ。おめでとう！

【お次は？】「というわけで、隊長。今週は新作タイトルもいきなり発表されましたが、来週も新作大公開続々っすね」「うむ、とりあえず話せるところでは、ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドのセガサターン版先取り公開っ！他、充実のボリュームでまたもや頑張るぜよ」「年内のサタマガも増ページ。増ボリュームで、特別定価にて、勝負勝負！」「買って納得、サタマガ最新情報！」「乞う、ご期待ヨ！」

読者レース応募券 12/12号

ダブル
Wオープニングは見応えタップリ!

特報!! SPECIAL REPORT 完成度 100%

グランディア
GRANDIA

●ゲーム アーツ/ESP●RPG●12月18日発売 ●7,800円●CD-ROM2枚組

いよいよ発売3週間前、みんな予約は済んだかな？ 1年追っかけてきた読者としてはパンピー（死語）よりも一歩進んだ楽しみ方をしたいところ。プレイ前にぜひ知っておきたい情報満載で贈る今回の「グランディア」基礎講座。必見だ!

攻略直前
基礎知識
徹底チェック

いよいよあと3週間! 冒険への下準備は万事これでオッケーだぜ!

これまで1年にわたって情報をお届けしてきたが、発売までいよいよ残すところあと3週間、ついに「グランディア」もカウントダウン態勢に入った。ここまで紆余曲折はあったものの、もうすぐ実際に手にしてプレイすることができるのだ。既存のRPGとは一線を画したシステムの数々、贅沢に盛り込まれたデモシーン、どこを見ても超大作と呼ぶにふさわしい内容に仕上がった。うむ、うむ待った甲斐があったというものだ。さて、そんな「グランディア」、超大作なだけに、いきなりプレイするとその斬新さに戸惑いを感じてしてしまう可能性もなきにしもあらず。サタマガ読者としては、ここはひとつスムーズかつ優雅なプレイを心がけたいところ。それには街ではどんな操作をし、ダンジョンではどう立ち回るべきかなどを事前に知っておくのが一番だ。加えて戦闘システムやスキルシステムも熟知しておけばなおグッド。というわけで今回はシステム基礎編を徹底網羅!

戦い方を熟知して

自分好みのキャラに育成

戦士系なら叩いて叩いて技習得、魔術師系なら使って使って魔法習得。好みのキャラに育てよう。

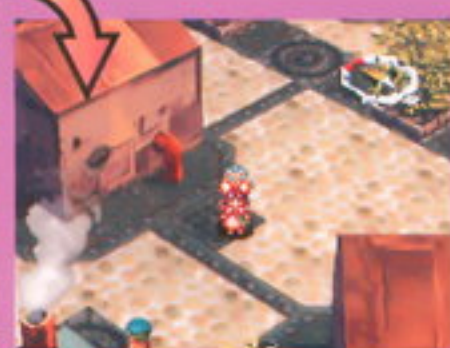
これぞグランディアの醍醐味

ここが見どころ CHECK&CHECK!!

●CG&キャラデモの数々

細部にまでこだわった美麗なCGシーン、そして小技の利いた演技が光るキャラデモ。ゲームを引き立てるこの2タイプのデモシーンは必見だぞ。

●視点はいつでも360°回転

街でもダンジョンも視点はいつも360°回転可能。ポリゴン仕立てならではのこのシステム。LRボタンで振り向けば、ほら、あんなところにお宝が。

●いままでにないリアルなSE

見て楽しむだけでなく、触って楽しめるのがこのゲームのウリの1つ。その触感のリアルさに付随して、SEも聴き逃せない。遺跡内部に響く靴音、擦れ合う石の音、川の流れ…。気が付けばどこででも聞こえるSEはまさに職人芸。一度はヘッドフォンで確かめたい。

●練り込まれたシナリオ

既存のRPGを見ても、超大作と言われるものにはなぜか悲壮感あふれ、重い空気が漂いがち。しかし、このゲームはワクワクの冒険心、そのままに常に明るくがモットー。それでいてシナリオは秀逸だ。後半にさしかかる頃には会社も学校も投げ出したくなるはず!?

©1997 GAME ARTS/ESP キャラクターデザイン/草彅琢仁 CG/株式会社リンクス ※画面はすべて開発中のものです。

失われた古代文明の謎が いま解き明かされる！

雲の合間を縫って乱立する巨大な石柱、そして光溢れる円盤状の都市。そこには宙に浮かび荷を搬送する不思議な機体や、薄い羽で軽やかに飛び回る人々の姿があった……。ゲームスタート直後に流れるデモシーンは、どれも我々の知る世界とはかけ離れたものばかり。しかし、ゲーム中で語られるエンジュール文明はこのように高度に発達していたのでは？　ではこれは古代のヴィジョンなのだろうか…？謎はきっとジャスティンが解き明かしてくれるはずだ。

1 基本ステータスを知る

ステータス画面を見ればキャラの状態も一目瞭然。自分の分身なだけに常に気を配りたい。

ステータス画面

❶基本ステータス その1

キャラの名前や総合的なレベル、力、体力、素早さ、走力を表示。

パラメータを上げるには
レベルアップ時や装備した武器や魔法のスキルレベルがアップすると、その特性に従ってパラメータも上昇する。

❷装備ステータス

現在装備中の武器、盾、鎧、兜、靴、特殊アイテムを表示。また攻撃、防御、行動、移動は、それぞれ基本ステータスの力、体力、素早さ、走力に装備アイテムポイントを足したものだ。装備アイテム、特に武器によってはスキルアップ時に大きく違いが出てくる。

ちょっと特殊なSP回復

HPやMPと違ってアイテムで回復できないSP。しかし戦闘で消費したSPは、コンボやクリティカルを使用したり敵からダメージを受けた時に少しだけ回復するという、ちょっと特殊なポイントなのだ。死なない程度にダメージを受けてSPを稼ぎ、技連発で敵を倒すなんてテクニックも覚えておくといいかもね。

ステータス異常

戦闘不能…戦闘できない、即ちHPが0の状態。

魔封じ…敵の魔封じを受け魔法が使えない状態。

技封じ…敵の技封じを受け技が使えない状態。

毒…敵の毒攻撃でダメージを受け続ける状態。

疾病…眠り、麻痺、混乱などのステータス異常がある状態。

❸基本ステータス その2

HPやSP、そして魔法レベルごとのMPの値を表示。MPは属性スキルが上がった瞬間にランダムで各レベルのうち2つのMPレベル最大値が上昇する。ステータス表示は何も異常がなければ“GOOD”で表される。これらの値は宿屋やセーブポイントで全て回復する。また現在の総合経験値、レベルアップに必要な経験値もここで表示される。

❹スキルレベルステータス

これまでに得られた武器スキルや魔法スキルを表示。どちらもスキル経験値を100積むとレベルが1上昇する。また特定のスキルレベルに到達すると新たな技や魔法をも習得する。

武器スキル
各武器のレベルと取得スキル経験値を表示。1レベルアップにつき刀剣なら〔力+1素早さ+2SP+1〕上昇、メイスなら〔体力+最大1HP+2SP+1〕上昇といったように武器の特性によって上昇パラメータに違いがある（スキルコマンド－技で確認）。

魔法スキル
習得した各魔法とそのレベル、取得スキル経験値を表示。1レベルアップにつき、炎なら〔素早さ+1MP+2〕上昇、風なら〔最大HP+1MP+2〕上昇といったように魔法の特性によって上昇パラメータに違いがある（スキルコマンド－魔法で確認）。

戦闘結果で育成ぐあいを見る

上の4つのパラメータのうち、突出して値が高いものは往々にして武器スキルや魔法スキルによって上昇したものだ。逆に値が低ければ、その特性を持つ武器や魔法のレベルも低いはず。だが、スキルレベルの低い武器や魔法を使うほど加算されるスキル経験値は高くなる傾向にあるため、短所を補うこともたやすくなるのだ。

パーティーの基本パラメータを戦闘結果で表示。補いたいパラメータはその特性を持つ魔法や武器を使って上げよう。

2 街や村も探索しつくせ!

いきいきしたキャラ達が生活する街や村は、冒険の拠点となる重要スポットだ!

買い物、回復、情報収集、そしてストーリーを進める上でも欠かすことのできない舞台、それが街や村という存在だ。しかし、「グランディア」の街や村は、ただそれだけのためにあるのではない。そこは個性豊かな人々の日常生活がぎゅっとつまった小さな世界。ただゲームを進めるためだけでなく、ちょっと立ち寄って覗いてみるという感覚で探索してみよう。きっと素敵な発見があるはず。

街の人のセリフもこんなに変化する

街の広場や通りにいる人々に声をかけてみると、驚くほど様々なパターンの回答が返ってくる。こうした会話の内容は、イベント後などにさらに変化するぞ。

どうでもいいことも

特定のイベントの前と後で、キャラのセリフがちゃんと変わっているのだ。まあ、冒険にはたいして関係なさそうなことなんだけどね。

重要なことも

もちろん冒険を先へと導いてくれる重要キャラだって、イベントが起こるたびにキャラに話しかけ、きちんと情報を収集することが大切ということ。

冒険を助けるお役立ちポイント

お店　もちろん街や村には、買い物をしたり、不用になったアイテムを売ったりと、何かと役立つお店もある。武器、防具など、下に紹介する4つのアイコンの前でCボタンを押せば、それぞれのアイテムを買うことができる。

売る時はお店の人に直接話しかける。ほとんどのアイテムは買ってもらえるぞ。

武器　剣、鞭、弓など、武器を買うならこのアイコン。武器はキャラのスキルにも関わるからよく考えて。

防具　盾、靴などを買うならこちら。弱点を補う装備にするためにも、ぜひともお店は活用しよう。

道具　HP、SPなど諸々のパラメータ回復のためのアイテムや、ステータス異常の回復薬などが買える。

魔法　魔法を覚える上で不可欠の「属性」を買うことができる。これはお金でなくマナエッグと引き換え。

預かり所　拾ったりお店で買ったりと、アイテムはどんどん増えていくけど、冒険時に持って歩けるアイテムの数は限られている。そこで役に立つのがこの預かり所。だぶついたアイテムなどをいくつでも預かってくれるのだ。

アイテム発見時に道具の欄がいっぱいだと、入手できないハメになることも。常に持ち物に余裕を。

カバンの形のアイコンが目印。ダンジョンの中などにもあるぞ。

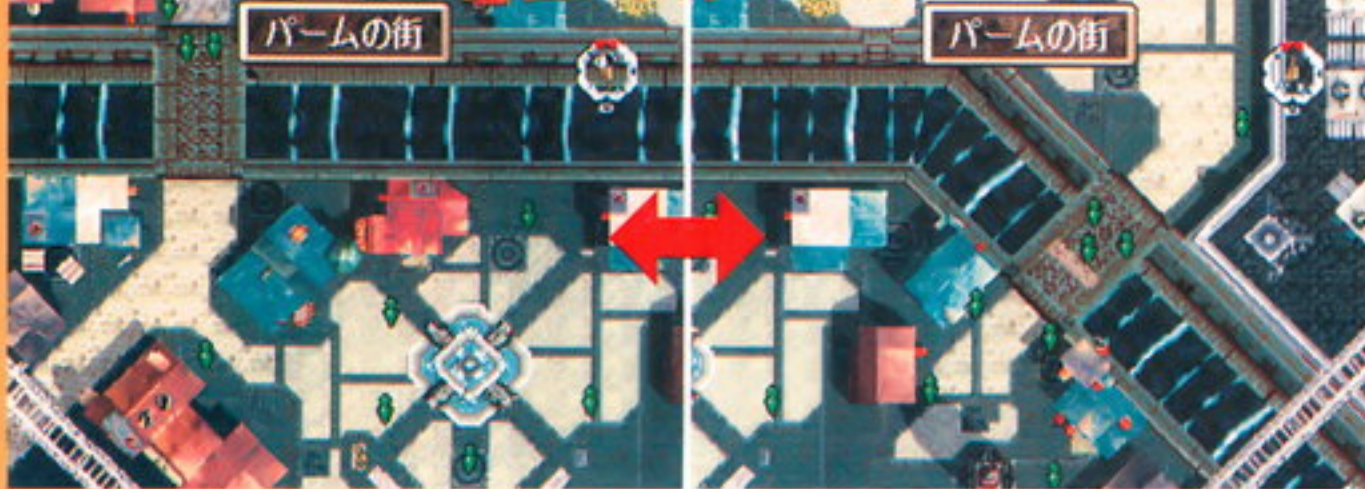
ホテル　回復の他にセーブや食事もできる便利なポイントがホテルだ。また、ホテルではないが、旅先で出会った人達の家に泊めてもらえることも。場所ごとにまちまちだが、基本的に回復、セーブはしてもらえるぞ。

ニューパームのアドベンチャーズ・ハット・ホテルは預かり所も揃っててナイス。

街キャラレーダーを使いこなせ!

実際にキャラを操りパームのような街を探索してみると、その広さゆえに、迷ってしまうことも多いハズ。また、フルポリゴンであるがゆえに、視点を回転させたはずみに、自分の進んでいた方角を見失ってしまうことも少なくないだろう。こんな時のための親切機能が街キャラレーダー。街中でXボタンを押すと、即座に街の平面マップと、屋外にいるすべてのキャラの位置が表示される。このマップは方向キーで自由にスクロールさせることも可能だ。

序盤はパームの中でも再三道に迷ってしまうハズ。そんな時は即Xボタンだ。

自在にスクロール

旅先の楽しみ♡ ～食事システム～

現実世界でも土地の名産や食事は旅先の大きな楽しみの1つ。この「グランディア」に盛り込まれた“食事システム”では、冒険先で一日のことを振り返りつつ仲間と食事をとることによって長い冒険の旅を演出している。食事中の会話や仕草にもキャラの個性が出ていて面白いぞ。

野菜のみをプーイに分けてあげるスー。会話にも各キャラの個性が出ている。

マップ間の移動法

街やダンジョン間をつなぐのは、右のようなエリアマップ。行きたい場所を指し示してCボタンで移動だ。ストーリーが進むにつれ、行くことのできる場所がマップに現れるようになるのだ。また、ストーリー上行けなくなってしまう場所もでてくる。心して先へ進もう。

新大陸奥地へ進むと、パーム周辺へは戻りにくくなるぞ。

3 いよいよダンジョンを探検だ!!

ここでは、ダンジョン探検を楽にするシステムの数々を紹介！ 冒険者の常識だぞ!?

「グランディア」のダンジョンは街と同じく、ポリゴンで形成された地形を斜め上から見下ろした形になっている。そのため、でこぼこ道や立体交差などが多く“物陰”となる空間も多くなっているのだ。

縦来のRPGでは決して見ることのできない“物陰”だが「グランディア」では、L・Rボタンによる視点変更を使って見ることができる。見通しの悪いところを発見したら、とりあえず視点変更をするクセをつけておこう。

視点を変えたらいいことあるかも!

グリグリしすぎて迷ったときは

視点変更を繰り返して、自分がどっちを向いているかわからなくなる、なんてのはよくある話。

そんなときは画面右上にあるコンパスを見れば大丈夫。コンパスの赤い部分が常に北の方角を指しているからだ。さらに中央の針が目的地の方向を示してくれるので、ダンジョンクリアにも有効なのだ。

この場合、画面に向かって右が北、そして右下、つまり北東の方角に目的地が。

冒険を助ける2つのアイコン

ダンジョン内で、たまに見かける鳥の絵や“!”マークの描かれたアイコン。これらは鳥の方を「バードビューアイコン」、もう一方を「アクションアイコン」と呼び、探索を助けてくれるうれしい仕掛けなのだ。その効果だが、バード〜はCボタンで調べることで周囲のマップを見渡すことができるというアイコン。アクション〜はやはり調べるとそれまでは通れなかった場所が通れるようになるというものだ。これらを活用できなければ一流冒険者への道は遠いぞ!?

バードビューアイコン

バードビューアイコンを調べると、視点が上昇して周囲のマップが見渡せる。

アクションアイコン

アクションアイコンを調べれば、通れなかった道が通れるように！絶対に見落とすなよ！

行き詰まったらアイコンを探せ!!

4 迷うだけがダンジョンじゃない!!

ダンジョンでジャスティンを待つ、危険な罠や敵を紹介。これを覚えれば怖いものなしだ。

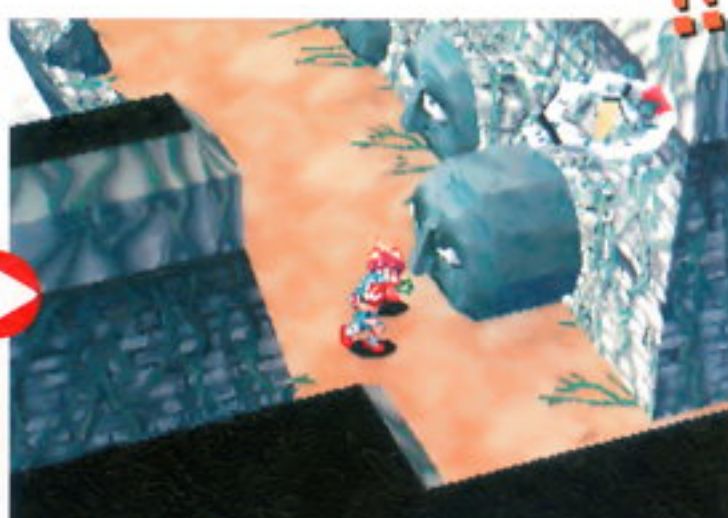
ダンジョン内での危険は、当然ながら複雑な迷路で迷ってしまうことだけではない。むしろダンジョンに仕掛けられたトラップや、うごめくモンスターこそが本当の恐怖と言えるだろう。

特に敵とのエンカウントはゲーム序盤から重要になる要素だぞ。

油断するとダメージトラップ

ダンジョンを歩いていると、戦闘もしていないのにダメージを受けているときがある。これはダンジョン内にダメージを受けるトラップが存在しているためだ。これ自体で全滅することはないが、予想できる危機は回避しておこう。

いてっ!!

冒険は楽しいぜ

物陰からモンスター

このゲームのモンスターはフィールドを2体1組で歩いている。そしてこちらを発見すると赤く光り、襲いかかってくるのだ。発見される前に敵に接触したり、2体の内、後ろの1体に接触すれば先制攻撃を仕掛けることができるぞ。

やった!!

こちらが発見されていないか、後列のモンスターに接触すれば先制攻撃だ。

ドキドキ…

やられた!!

後ろを歩いている仲間とモンスターが接触すると不意打ちされてしまうぞ。

5 ちょっと新しい戦闘システム

噛めば噛むほど面白い「グランディア」の戦闘システム。面白すぎて冒険が進まない!?

IPゲージが実現した、楽しくてわかりやすい戦闘シーン・・・・・・

「グランディア」の戦闘シーンすべてを仕切る時間の流れを表したゲージ、それがIPゲージだ。

このゲージがあるために、これまでのそれとは一線を画した、敵味方入り乱れての戦闘シーンが実現したのである。

戦闘時、敵と味方を含むすべてのキャラクターはIPゲージの上にマーカーとなって配置される。そしてすべてのマーカーは一斉にゲージの右にある“COM地点”を目指すのだ。“素早さ”のパラメータが高いキャラほどマーカーの移動スピードは速く、COM地点に到達したキャラからコマンド入力を受け付けていく。

いずれかのキャラがコマンド入力地点に到達すると戦闘時間は停止する。そして“攻撃されそうなので防御”をしたり、“仲間のピンチなので仲間を狙っているモンスターを攻撃”したりと、その瞬間の状況を見てコマンドを決定できるのだ。これが戦闘の醍醐味となっているのである。

コマンド入力から、コマンド実行地点までのマーカースピードは選択したコマンドによって異なり、ここでもタイムラグを計算した戦略が求められるようになっているぞ。行動を実行したらマーカーは再びIPゲージの左側に戻され、コマンド待ちの状態に戻る。

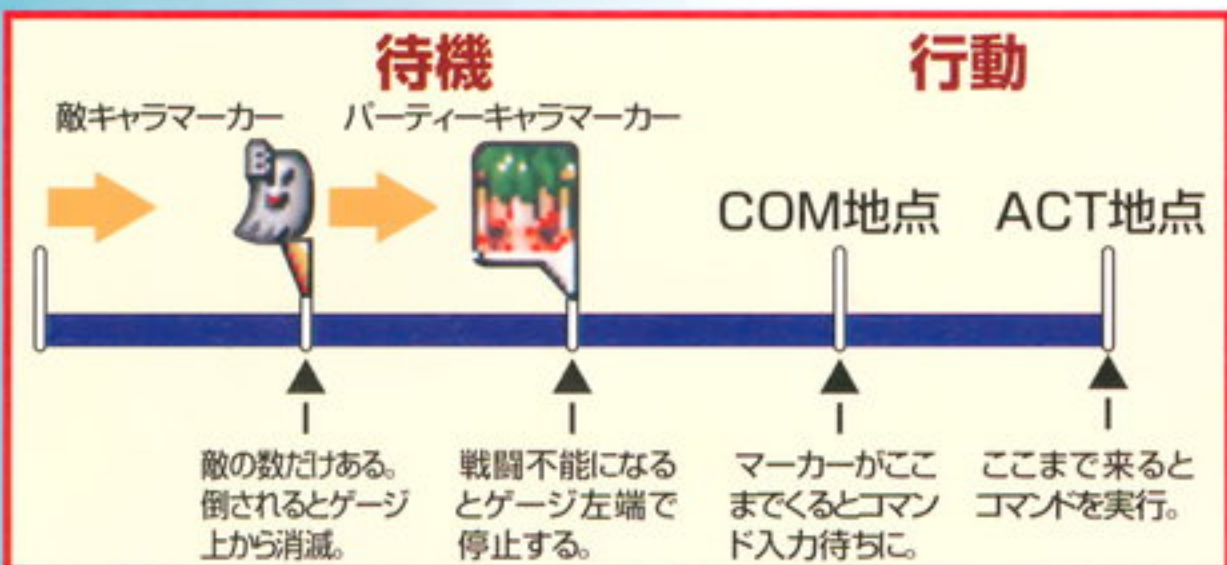
待機　行動

敵キャラマーカー　パーティーキャラマーカー　COM地点　ACT地点

敵の数だけある。倒されるとゲージ上から消滅。

戦闘不能になるとゲージ左端で停止する。

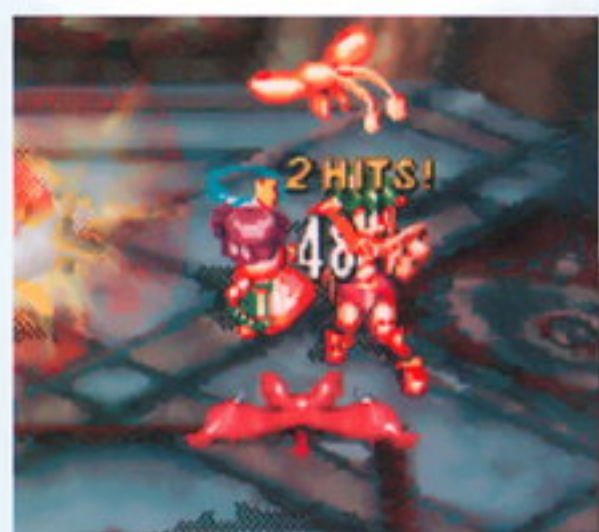
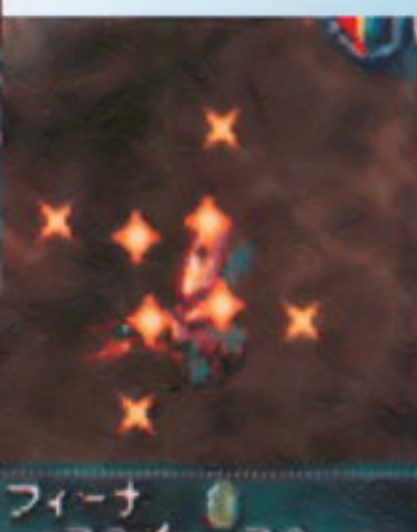
マーカーがここまでくるとコマンド入力待ちに。

ここまで来るとコマンドを実行。

敵味方入り乱れての大乱戦！　この戦闘もＩＰゲージを導入した戦闘システムのたまものだ。

キャラの状態を正確に知る・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

戦闘シーンで戦うキャラの周りに浮かぶ、ここに挙げた写真のようなマーク。これらは戦闘中でのキャラクターの状態をひと目でわかるように表したマークなのだ。

IPゲージを有効活用するためには、特殊攻撃をしようとしている敵を見抜いたり、もうすぐ動く敵を優先的に倒したりといった観察が必要になってくる。この8種類のマークは必ず覚えておこう。

格闘ゲームに出てくるような～HITS!の表示。連続でダメージを受けたときに表示される。最大10HITSまで。

敵がキラキラ輝き始めたら、特殊攻撃が来るので、クリティカルを喰らわせて阻止してやろう。防御も有効な選択だぞ。

カウンターで攻撃されたときは少しダメージが高いぞ。

見ての通り、魔法を封じられたときに出るマークだ。

フキダシは、このキャラがもうすぐ行動するよ、という意味のマーク。

移動力不足で敵に接近できず、攻撃できなかったキャラは汗をかいて止まってしまうのだ。

攻撃しようとしているところに特殊攻撃を喰らうと、その行動自体をやめさせられてしまうことがあるぞ。

これも一目瞭然、技を封じられたときのマーク。

キャラクターウィンドウ

戦闘中、画面左上に表示されているのがキャラクターウィンドウだ。

普段は残りHPを表示しているが、L・Rボタンで残りSP、残りMPの表示に切り替えることができる。

戦闘時ステータスウィンドウ

戦闘中、カーソルがついたキャラの詳しいステータスは画面左下に表示される。ここではそのキャラが次にとる行動に加え、敵にカーソルを合わせた場合、仲間の誰に対して攻撃してくるかも知ることができるぞ。

HPゲージ

戦闘中、攻撃を受けたキャラの下に表示される黄色いゲージがHPゲージである。このゲージは最大HPに対しての割合しか知ることができない。最大HPが低いとゲージの残りが多く見えることに注意しよう。

ジャストコマンド

味方キャラにコマンド入力の機会が巡ってくると登場するのがジャストコマンドだ。このコマンドにはコンボ、クリティカル、技・魔法、など多数の行動があり、行動の回ってくるタイミングによってはそのどれもが有効な行動となる。それぞれのコマンドが持つ特徴をキッチリ把握し、的確な選択をしていこう。

IPゲージ

「グランディア」の戦闘が面白いのは、このゲージのおかげ。戦闘時間の流れを表しており、このゲージを見て、キャラが行動する順番を予測することができる。戦略がうまくハマると、最高に気持ちいいぞ。

すべてのキャラクターがＩＰゲージのもと、同時に行動している。慣れてくると、これほど面白い戦闘もないぞ。

ジャストコマンドを的確に選択せよ

IPゲージ上で味方のキャラがコマンド入力地点に到達すると、画面中央にジャストコマンドと呼ばれるコマンド群が登場する。コマンドにはここに挙げた8種類があり、状況によって使い分けができるようになっている。

基本的な攻撃手段である“コンボ”のみで冒険を進めることも不可能ではないが、その場合はより多くの戦闘を重ね、キャラのレベル自体を上げる必要がある。やはり力押しでなく、すべてのコマンドを駆使して戦うのが正しい「グランディア」のプレイと言えるだろう。

コンボ

基本的な攻撃はこのコマンドで行う。現在装備している武器で、狙った敵に対して何回か攻撃を仕掛けるのだが、攻撃回数を使いきる前に目標の敵を倒してしまった場合は手近な敵に残った回数の攻撃をする。

通常武器を使った攻撃で、クリティカルよりも総合的な攻撃力は高い。

クリティカル

渾身の力をこめた一撃を決める。1回しか攻撃しないため総合的なダメージはコンボに劣るが、この攻撃は敵のIPを大幅に下げる。敵が特殊攻撃を狙っているときはクリティカルでやめさせることもできるぞ。

敵が特殊攻撃を狙っていたら迷わずこれ。うまくいけば特殊攻撃をキャンセルする。

技・魔法

そのキャラが習得している技や魔法を使う。SPやMPを消費する代わりに高い効果が期待できるコマンドだが、使い慣れていない技や魔法を使ったときは、行動を実行するまでの時間が長くなってしまう。

技や魔法などの大技を使う。コマンド実行までに時間がかかってしまう。

道具

そのキャラが持っている道具を使うためのコマンド。道具はSPやMPを消費しないだけではなく、そのキャラが習得していない属性の効果をも得ることができる。いざというとき、助けられることも多いだろう。

アイテムの中から好きなものを使う。魔法を使えないキャラにはありがたいぞ。

防御

防御には2種類の方法があり、戦闘フィールド内の指定場所へと逃げてしまう方法と、その場で防御態勢をとり、受けるダメージとステータス異常の確率を3分の1に下げる方法がある。敵の移動力と相談しよう。

写真は“防御実行”を選択した場合。他にもモンスターから離れる“回避”がある。

見る

このコマンドを選択して敵キャラにカーソルを合わせると、その敵のステータスを戦闘時ステータスウィンドウに表示させることができる。このときIPゲージを見ると、その敵が狙っている仲間もわかるぞ。

敵のステータス詳細を確認。ＩＰゲージでは狙われている味方が誰かもわかる。

作戦

マニュアル、十人十色、正々堂々、安全第一、準備万全、狂喜乱舞、他力本願、卑怯千万の中から1つの方針を選択することで、自動戦闘を行わせるコマンド。行動方針は読んで字の如しだ。……卑怯千万!?

普通に戦っても負けないようなザコとの戦闘を処理するのに便利だぞ。

逃走

戦闘から逃げ出すコマンド。パーティの内1人でも逃走に成功すれば全員が逃げたことになるぞ。

敵の素早さが高かったり、その戦闘がイベント戦闘だったりと、逃走に失敗するケースもある。

戦闘から逃げ出す。このコマンドが必要になることはほとんどないだろうけど。

6 覚える魔法はプレイヤーしだい

プレイヤーの好みで覚える魔法が変わる!?
「グランディア」独自の魔法システムを紹介!

プレイヤーしだいで、誰にどの魔法を覚えさせるかさえも変わってくるという楽しい魔法システム。うまく使いこなせば自分だけの強力パーティを作ることもできるぞ。「グランディア」での魔法習得は、

プレイヤーによって、まったく覚え方が変わってくる魔法。キミのパーティは？

マナエッグと引き換えに魔法を購入

まずダンジョンなどを探索し“マナエッグ”というアイテムを発見することから始まる。このマナエッグなくしては魔法属性を覚えることはできないので、がんばって見つけだそう。

マナエッグを発見したなら、後はそれと引き換えに魔法を買うのだが、ここでプレイヤーごとの個性が出てくる。このゲームの魔法には、土、水、炎、風の4つの基本属性があり、1つのマナエッグで購入できるのはそのうち1種類だけなのだ。

まずは冒険に出てマナエッグを手に入れろ！

好きな属性の魔法が購入できる!!

その後、魔法を売っている店で魔法を購入する。どの属性を買うかは慎重に決めよう。

当然、誰に魔法を覚えさせるかもプレイヤーの自由なので、自分だけの戦略を立てて実行することができるのである。

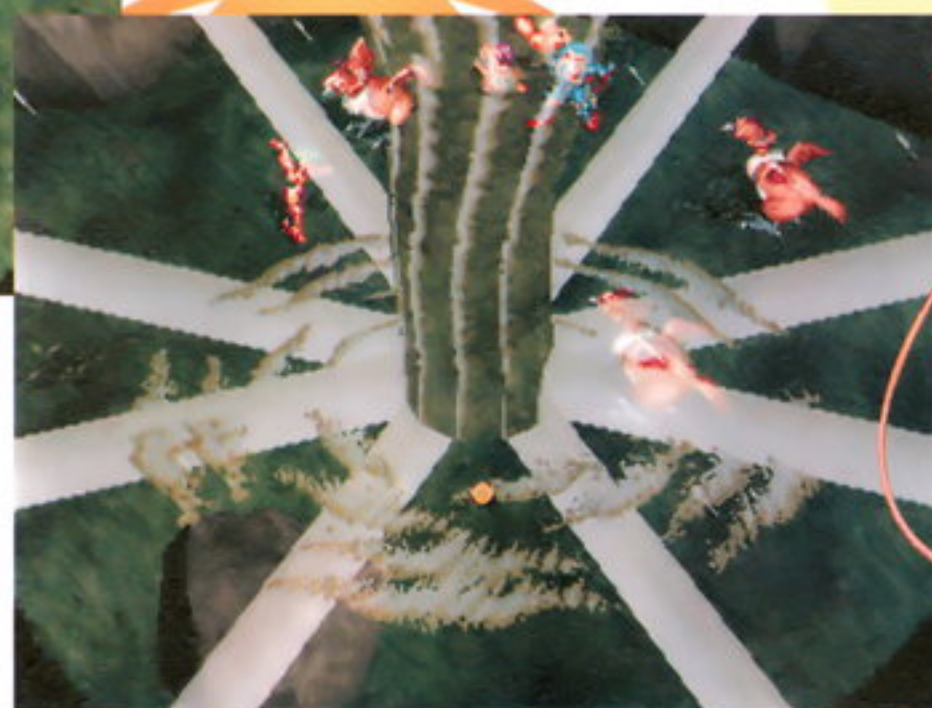
使い込んで魔法レベルを上げろ!!

マナエッグと引き換えに魔法を手に入れたなら、次に行うべきは魔法のレベルアップだ。
「グランディア」では同属性の魔法を使い込むことによってその属性の魔法レベルが上がる。炎の魔法ヴァーンを使い込んでヴァンフレイムを覚える、といった感じで同属性のさらに高等な魔法を習得することができるのだ。

また、魔法レベルが上がるとMPが2と、属性に対応したパラメータが1上がるので、たくさんの魔法属性を持ったキャラほどMPの最大値が上がりやすく、バランスよくパラメータを上げやすいということが言えるだろう。

使い慣れた魔法は、戦闘時に使うと入力してから実行までの時間が短くなることも覚えておこう。

低レベルの風魔法・ヒューイを使いまくって魔法レベルを上げると次なる風魔法・ヒュースラッシュが!!

より強力な魔法を習得!

別属性の魔法を買って複合属性魔法を覚えよう!

1つの魔法属性を習得したキャラならば、別の魔法を購入することで合成属性魔法と呼ばれる魔法を覚えることができる。

これはキャラの持つ基本属性魔法が水と風ならば吹雪、炎と土ならば爆裂という感じで変わってくる。ただし炎と水、風と土など、相反する属性同士での合成魔法は存在しないので注意してほしい。

風以外の属性も購入して、両方を使い込む。両方のレベルが上がれば合成魔法が。

水＋風＝吹雪

炎＋土＝爆裂

属性の組み合わせによって、さまざまな合成魔法が。他にも森林の魔法、稲妻の魔法などがあるぞ。

7 キャラごとの特技を生かした攻撃～技～

キャラクターそれぞれの特技を生かした"技"。魔法より役立つことも少なくはないぞ。

ジャスティンなら剣術、スーならばプーイとの連携プレイと、キャラの特技を生かしたコマンド、それが"技"だ。それぞれのキャラが持つ技の特徴を理解し、使うタイミングを選んで魔法との使い分けをしていこう。

スーとプーイの応援で仲間のＨＰを回復。キャラの個性を生かした楽しい能力だ。

魔法とはどう違うの？

使い方によっては非常に便利な"技"コマンドだが、"魔法"との違いは一体どこにあるのだろうか？

①買う必要なし!!

各キャラクターがもともと特技として持っている技術だけに、技は買う必要がない。新しい技を習得するためには、そのキャラが得意としている武器をバリバリ使い込んで、武器レベルを上げてやればいいのである。

②SPを消費する

技を使うときは、魔法と違ってMPを消費しない。技にはそれ専用のSPという数値が設定されているのだ。

SPはMPと同じく技を使えば減少するが、クリティカルを使用したり、敵の攻撃を食らったりすると少しずつ回復していく。使いどころを見極めれば有効な武器となることは間違いないぞ。

技で消費するのは、戦闘によって回復するＳＰ。使いどころを考えれば魔法よりはるかにお得だ。

技のレベルアップ

各キャラクターが持つ技も、魔法と同じくレベルアップしていく。ただし、レベルアップのためには技自体を使い込む必要はなく、その技に対応した武器で攻撃し続ければいいのである。

また武器レベルを魔法のレベルと並行して鍛えていくことで、魔法＋技の合成技も覚えていくぞ。

無理に技を使う必要はないが、できるだけ同じ武器での攻撃を繰り返す。

技と魔法の合成技も!!

すると剣術レベルが上がり、飛び道具、ショックウェーブを身に着けた。この調子だ！

スーの技＋炎の魔法で完成した魔法合成技"プーイファイヤー"。他にも魔法合成技はあるハズだぞ!?

なくなっちゃったMP・SPはどこで回復するの？

技を使って消費したSPは戦闘中に回復するから良しとして、魔法によって消費してしまったMPが自然回復することはない。MPを回復するには、そのための回復ポイントに行く必要があるのだ。

そのポイントとなっているのが、ダンジョンや街中にある円すい状のセーブポイント、そして街の宿屋などである。セーブポイントでは、回復以外にも冒険を進めるうえで非常に役立つヒントを聞くこともできる。逃さず活用しよう。

ダンジョン内にあるセーブポイントでも回復はできる。ここを拠点にモンスターと戦うと安全にレベルアップできるぞ。

通常のＲＰＧと同じく、宿屋でも回復はできる。このホテルの場合は預かり所も兼ねているね。

セーブと回復はワンセットで覚えよう

8 冒険の序盤紹介！新大陸までの道のり

ここでは序盤のストーリーダイジェストを一挙に紹介しよう。新大陸への道は長いぞ!!

パームの街…

ジャスティンとスーの故郷は、大航海時代後の産業革命に活気付く港町。

体験版でもおなじみパームの街。港では新大陸への蒸気船が行き来し、また大陸を走る蒸気機関車の駅もある。まさに旧大陸の中心地というべき街なのだ。ジャスティンの母親が経営する食堂・うみねこ亭リリィをはじめ、様々な建物がいっぱいだ。

バール記念博物館の館長はサルト遺跡への紹介状をくれるぞ。

本編とはあまり関係ないけど、心温まるサブイベントもたくさん用意されている。

もし ニューパームへ 行くことが あったら これを クララちゃんに わたしておくれ

マルナ街道…

サルト遺跡へつながる1本道。弱いとはいえモンスターも現れる、ちょっと危険な街道だ。

博物館でサルト遺跡への紹介状を受け取ったジャスティン達は、翌日早速出かけることに。サルト遺跡へは、このマルナ街道を通っていく。モンスターのうろつくこの街道で、ジャスティン達は何回か戦闘をこなさなければならないハズ。1本道なので目的地は明快。

母親リリィに危ない所へ行くんじゃないとは言われるものの……。

サルト遺跡…

古代エンジュール文明の遺跡といわれるこの遺跡で、ジャスティンとスーの見たものは……。

サルト遺跡ではガーライル軍がものものしい警戒態勢をしいていた。ジャスティン達は警備にあたっている軍の中尉3人娘達の嫌がらせを受けながらも、なんとか内部に潜り込む。そしてその最深部で、ジャスティンの持っていた、精霊石が輝き始める。やがて不思議な幻影の少女が現れ、語り始める。

ガーライル軍の大佐・ミューレンが、作戦を指示してるようだ。

行け 選ばれしガーライルの戦士たちよ!! 『古代エンジュール文明』の 英知のトビラを開くのは 我々だ！

あなたの持つ その石こそが はるかな 昔から伝わる 人と精霊とのけいやくの証しなのです‥‥

はるか東のアレントを目指せば、そこに答えがあると、リエーテと名乗る少女は告げる。

パーム文化圏では見られないような不思議な装飾の遺跡内部。

レック鉱山…

広大な廃鉱にはモンスター、そして様々なアイテムが

遺跡から帰ったジャスティン達は、渡航船のパスを入手するため、レック鉱山に住む隠居冒険家・ジンを訪れる。彼はパスとの引き換え条件として、レック鉱山のモンスター退治を命じる。しかしそこはたくさんのモンスターが生息する危険な場所だった。

そやつらの親玉を 見事 退治できたら ワシのパスをやろう これが おぬしに与える試練じゃ！

退却して回復するのも冒険者として大切なことだとジンは言う。実際この鉱山はかなりの広さ。回復しつつ臨め。

ロープを登ったり段差をジャンプしたり、広いうえにかなり複雑。コンパスで方向を見極めながら進め。

オークキングを倒すと、轟音とともに廃鉱が崩壊し始める。助けに来てくれたジンと共にトロッコで脱出だ。

やばいっ！ このままじゃ 生きうめだ!! にげるぞ スー

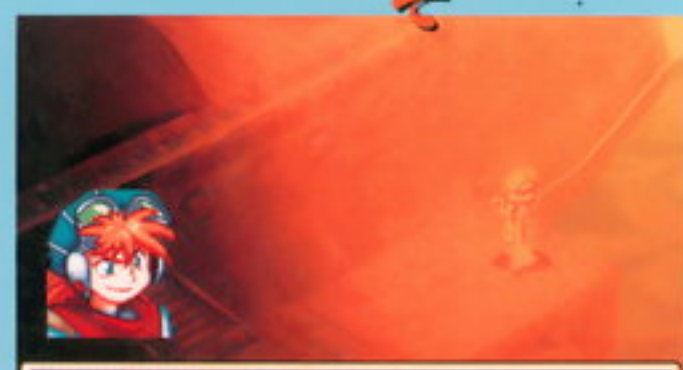
オークキングが待ち構える最深部。金袋やアイテムもたくさん。

そして旅立ち…

念願のパスを手に入れ遂に旅立ちの朝。その時母は……。

いつか必ずエンジュール文明をこの手で見つけだしてやるぞ

ジンにパスをもらい、船出の日、ジャスティンは母リリィには黙って出発することを決意する。しかしリリィはそんな彼の心情を察していた。また、まだ幼いスーも連れていかないことにする。

朝焼けの中でリリィからの手紙を読むジャスティン。感動的な別れの1コマ。

‥‥母さん ありがとう‥‥ 行って‥きます‥‥ オレ 行ってきますっ!!

渡航船…

新大陸への船の上は新たな出会いの舞台。様々な人々と思惑を乗せ、船はニューパームを目指す。

渡航船の中にはニューパームへ向かうお客さんでいっぱい。新大陸の情報もいろいろと聞くことができる。アツい船員さんたちともぜひ仲良くなろう。途中の島からはニューパームの一流冒険家・フィーナが乗船してきて仲良しになれる。

船内のセーブは船員室。客室にはお店などもあるぞ。

幼馴染のスーと、新たな仲間・フィーナにめぐり合い、いつの間にかにぎやかなパーティに。

ミニゲームもあるよ

あることがばれ船の下働きをすることになってしまう2人。2人の仕事は甲板掃除。これはミニゲームとして遊べる。いいタイムでクリアするとボーナスも。

力を加減しながらスピーディに、が基本だ。

幽霊船…

忽然と海原に姿を現した謎の幽霊船。その船に出会ったものは2度と生きては戻れないという……。

ニューパームにはまだほど遠い航海の途上、突然雲行きが怪しくなり1艘の謎の船が姿を現す。と同時に渡航船は全く先へ進めなくなってしまう。船長や船員達は幽霊船だと怯えるが、ジャスティン、スーはフィーナといっしょに、この謎の船の正体を暴くため甲板から乗り込むのだった。船の中は船倉、船底など何艘にも分かれ、モンスターの姿もある。

渡航船のクレーンを伝って乗り込む。冒険らしい雰囲気にドキドキ。

船倉

大きな樽や櫂が無造作にうち捨てられた船倉。樽や床に空いた穴のせいで先に進めない場所も。逆に穴に落ちてみるという移動法もあるぞ。

宝物部屋

宝箱がちらばる宝物部屋には、トラップも待ち受けている。冒険者は常に注意を怠らないことが大切なのだ!?

船底

船の木枠のせいで視界が良くないが、金袋がいくつか落ちている。垂れているロープを登れば違う層に出られるぞ。

下甲板

幽霊船は下甲板、そしてこの中甲板を経て船長室へとつながっている。良く見ると床に置かれた棺の中に白骨死体があったりしてヤなかんじだ。

船長室

やっとたどり着いた船長室で、フィーナが何かイヤな気配を感じ、3人はとりあえず船長の机の上に残された航海日誌を読んでみる。すると、突然床を突き破って巨大イカが!! この船の乗組員を襲い、幽霊船同然にした犯人はコイツだったのだ。イカを倒さない限り、ジャスティン達にも先はないぞ。

誰もいない不気味な船長室……。机の上に置かれた航海日誌を読むと、船が難破した理由がわかるぞ。

イカキング!!

コイツがこの船の現在の主。左右の触手と頭部の3カ所を攻撃せよ。

ニューパーム…

新大陸への玄関口は明るく陽気な港町

やっとたどり着いたニューパームは、フィーナの所属する冒険者協会もある栄えた街。やっと本格的な冒険の始まりと興奮するジャスティンだけど……。

パームの周辺では見たこともないような生き物や文化が。

特報!! SPECIAL REPORT

サターンを薔薇の花嫁

絶対運命

『少女革命ウテナ』は、今年の春から放送が開始されたＴＶアニメシリーズだ。それは、宝塚的衣装、歌劇的合唱、不可思議な演出等で視聴者を煙に巻き、一部に熱狂的ファンを有するに至った。

ファンの間では、セガがスポンサーについていることから、サターンによるゲーム化が望まれていたが、ついにそれが決定した。

現在のところゲームの画面写真や具体的な内容はまだ明かされていないが、ジャンルはオリジナルストーリーのアドベンチャーだとか。これまでにも、クオリティの高いキャラクター版権ものを多数作り上げてきたセガだけに、ファン心理を押さえた外れのないものが期待できるだろう。

一部で「エヴァを越えた」などともささやかれる、超革命的少女アニメが待望のゲーム化決定！アニメ制作スタッフとセガ開発チームががっちりタッグを組んで、キャラゲーを革命する！

少女革命ウテナ

- セガ
- 1998年春発売予定
- アドベンチャー
- 価格未定

話題の異色

革命するゲーム世界の黙示録

鳳学園を疑似体験

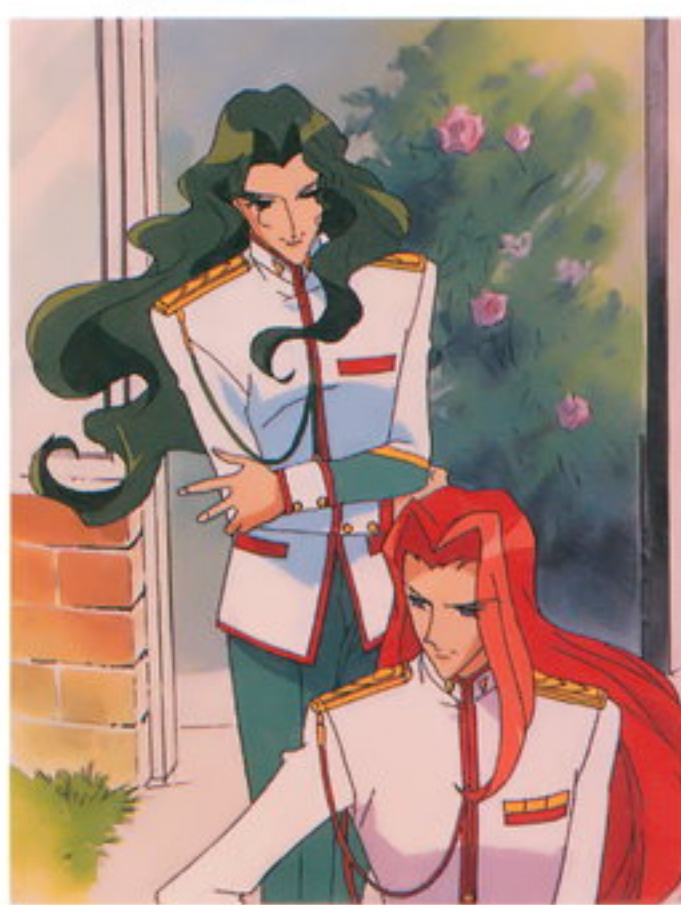
シナリオは、ＴＶ版の設定や世界観をベースにしたオリジナルストーリー。シナリオ分岐型で、マルチエンディングの予定だ。

細かい内容はまだ不明だが、プレイヤーは鳳学園に転入してきた女生徒としてウテナやアンシー、そしてデュエリストたちと関わることになる。そう、女生徒なのだ。たとえプレイヤーが男でも、あのピラピラ超ミニのセーラー服を着るわけね。ああ恥ずかしい……。

生徒会が味方に？

ウテナといえば、魅力的な脇役たちの存在が欠かせない。あの生徒会のメンバーが、やっぱりゲームでも絡んでくる。

生徒会メンバーは、プレイヤーのとった行動により、彼らが持つ「心の気高さ」が変化する。彼らは「心の気高さ」によってプレイヤーの敵にも味方にもなり、生徒会同士での決闘、もあるらしい。

ともあれプレイヤーは女生徒だから、冬芽の毒牙には気を付けないとね。意外と樹璃も危険か……。

完全新作オープニング

ストーリーが新作ということで、なんとオープニングムービーも描き下ろしの新作！　もちろんアニメーション制作は、ＴＶ版のオリジナルスタッフによるもの。

内容は、キャラクターたちが歌って踊るミュージカル仕立て。音楽も当然新作で、ＴＶ版と同じ光宗信吉氏が担当するから文句なし。

そして、ウテナといえば合唱。Ｊ.Ａ.シーザー氏による新曲が使われることになっているというから、もうファンにはたまらない。ファンのコレクターズアイテムとしても、ぜひ押さえておきたい逸品になるだろう。

謎のデュエリスト

アニメ作品のゲーム化に付きものであるオリジナルキャラクターも、もちろん登場する。キャラクターデザインは、ＴＶ版のキャラクターデザイン担当長谷川眞也氏によるものだから違和感なし。

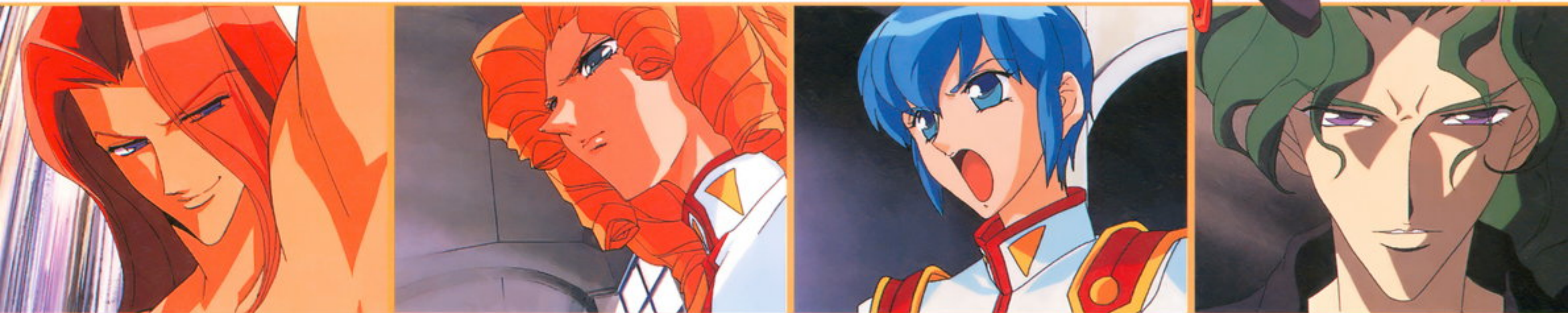
新キャラクターの名前は、三条院千種（さんじょういんちぐさ）。貴族的で退廃的なムードが漂う彼女は、フェンシングの名手でもある。その腕は、西園寺莢一をもしのぐものになるようだ。

そして彼女も、最終的に薔薇の花嫁をかけて、ウテナと決闘をすることになる。決闘の理由や彼女の素性は、まだ謎に包まれている。

謎のデュエリスト

三条院千種

アニメが異色のゲームに！

©ビーパパス・さいとうちほ／小学館・少革委員会・テレビ東京　©SEGA ENTERPRISES.LTD.,1998

ウテナの世界をごぞんじかしら？

『少女革命ウテナ』は、男装の少女ウテナが、決闘ゲームに巻き込まれていく不可思議なストーリー。

登場人物がみな美形というのも特徴で、衣装の派手さは、宝塚歌劇団を思わせる。また、決闘時に流れる合唱曲が気分を高揚させ、見ている者を独特の世界に引きずり込む。

そこにはおかしな点がいっぱいあるが、気にしてはいけない。

TVシリーズのストーリー

男子の制服を着込み、男勝りの強さを見せる少女ウテナ。ウテナは、親友の恋心がズタズタにされたことをきっかけに、生徒会メンバーと決闘をすることになった。決闘に勝利したウテナは、「薔薇の花嫁」と呼ばれるアンシーとエンゲージしてしまう。以後は、アンシーを守るためにも生徒会と戦うはめになる。

生徒会は、世界の果ての指示で行動しており、「世界を革命する力」を得ようとしていたのだ。

天上ウテナ
CV：川上とも子

世界を革命する

本編の主人公。小さいころに両親を亡くし絶望したが、王子様（と思いこんでいる）との出会いで立ち直った。そして王子様に近づこうと、自分自身が王子様のように強くなる決心をした。男子の制服を着ているのも、その意志の現れ。

姫宮アンシー
CV：渕崎ゆり子

薔薇の花嫁

デュエリストたちから、「薔薇の花嫁」と呼ばれている謎多き少女。普段は目立たない地味な性格だが、決闘広場には赤いドレスを着て現れる。自分のなかに眠るディオスの力によって「ディオスの剣」を体内から出すことができる。

チュチュ
CV：こおろぎさとみ

アンシーの唯一の友達。しかし、自分自身は、アンシーのボディーガードのつもりらしい。サルのように見えるが、その実体は不明。

鳳暁生
CV：小杉十郎太

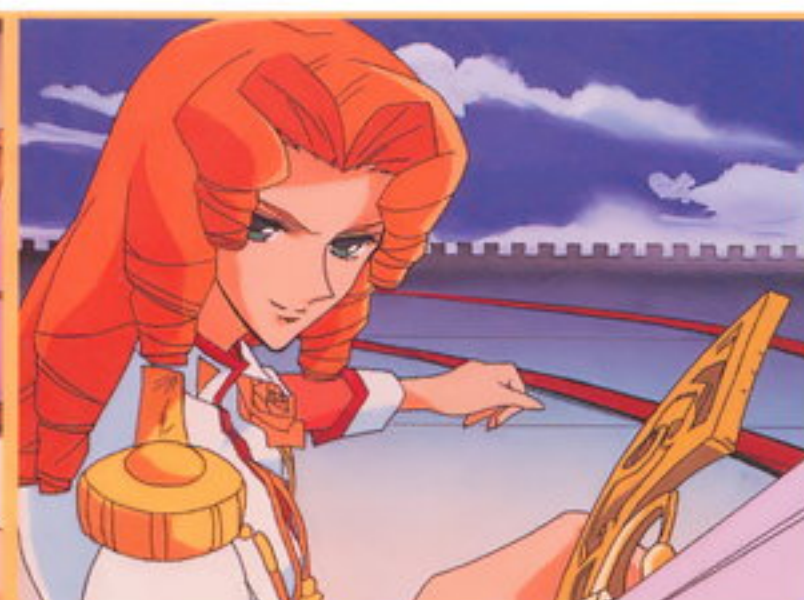
世界の果て

ウテナたちが通う鳳学園の理事長で、アンシーの実の兄。「世界の果て」に深く関係している人物で、すべての謎は彼が握っている？　アンシーと名字が違うのは、婿入りする予定になっているため。

ディオス

ディオスの力

ウテナが危機のときに、いつも影ながら力を貸している幻影。その昔ウテナが指輪をもらった王子様のイメージのようだが、本当に実体があるのかどうかは不明。生徒会が狙っている「ディオスの力」の源となるもののイメージか？

華麗なるデュエリストたち

薫幹　CV：久川綾

フェンシング部に所属し、スポーツ、学業、芸術まですべてをこなす天才少年。双子の妹に対して負い目があり、アンシーに妹の姿を重ねて慕っている。

桐生冬芽　CV：子安武人

鳳学園の生徒会長にしてデュエリストたちのリーダー。強さはかなりのもので、暴れカンガルーよりも強い？　女の子にはモテモテで、ウテナにも手を出す。

西園寺莢一　CV：草尾毅

ウテナの前にアンシーとエンゲージしていた人物。剣道部主将で、剣の腕は抜群。アンシーを乱暴に扱うが、交換日記をしていたりと意外な一面も……。

有栖川樹璃　CV：三石琴乃

女性ながらフェンシング部のキャプテンをつとめる。部員に慕われ、面倒見がいいようで冷酷。そのじつ、慕っている女性の前では非常に弱い部分をさらけ出す。

桐生七実　CV：白鳥由里

桐生冬芽の妹。独占欲が強く、兄に対して恋愛感情を抱いている。ギャグパートを専門にこなしていた彼女だが、デュエリストとして戦うこともある。

決闘・デュエリストとは？

決闘とは「薔薇の花嫁」であるアンシーをかけて、学校裏の決闘広場で戦う剣での試合を指す。

決闘のルールは、相手の生死にかかわらず胸に付けた薔薇を落としたほうが勝ち。そして勝者は、アンシーとエンゲージすることになるのだ。

デュエリストとは、決闘を許された者のことで、決闘広場の鍵となる薔薇の刻印の指輪を持っている。ウテナは、薔薇の刻印の指輪を、小さいときに王子様からもらったらしい。

キーワード

鳳学園　ウテナたちが通う学校。初等部から大学まで存在する。ウテナは中等部、薫幹以外の生徒会メンバーは高等部。

生徒会　世界の果てからの指示で決闘をするデュエリスト集団。

制服　鳳学園は、制服の着用が義務づけられている。生徒会は、専用の制服を着用している。

決闘　薔薇の花嫁をかけ、決闘広場で戦う剣での戦い。

決闘広場　学校の裏の森にある、奇妙な空間。広場の上には城がぶら下がっている。

螺旋階段　決闘広場へとつづく長い階段。ここを上るときから決闘の歌が流れる始める。決闘の歌はJ.A.シーザー氏による歌劇的合唱曲。

デュエリスト　決闘を許された者。薔薇の刻印を持っている。

薔薇の刻印　デュエリストの指輪。薔薇の刻印が付いていて、決闘広場の鍵になっている。

薔薇の花嫁　ディオスの力を秘めた人物。薔薇の花嫁とエンゲージすれば「世界を革命する力」が手に入るという。

エンゲージ　薔薇の花嫁を所有している状態。薔薇の花嫁は、エンゲージしている人物の思い通りになる。

ディオスの力　ウテナがピンチのときに発動する不思議な力。生徒会がいう「世界を革命する力」と同じものらしい。

ディオスの剣　アンシーの体内から引き抜かれる不思議な剣。

世界の果て　生徒会に指示を送ってくる正体不明のもの。

王子様　ウテナが小さいころに出会ったあこがれの人物。

影絵少女　状況や心理状態を抽象的に説明するために出てくる影だけの少女たち。

赤いスポーツカー　鳳暁生が乗る愛車。なぜか運転手なしでも走ることができる。

愛していじ信

全編を通して描かれるのは、
人と人とをつなぐ力、
そしてその素晴らしさ。
感じてください。
多くの、そして様々な"愛"を。
1つの物語はきっとあなたの胸
へ永遠に刻まれる。
12月4日、YU-NOはあなたを
待っています……。

特報 SPECIAL REPORT!!
完成度100%

YU-NO

この世の果てで恋を唄う少女

YU-NO● A girl who chants love at the bound of this world.

●エルフ ●12月4日発売 ●7,800円（CD-ROM3枚組）/9,800円（マウス同梱版）
●マルチストーリーシステムA.D.M.S ●18歳以上推奨 ●シャトルマウス対応

© elf 1997

るから信じられる…
ているから強くなれるの

今冬、君はこれ以上ない感動を味わう

2つの新情報を入手！

本作「この世の果てで恋を唄う少女YU-NO」の発売までついに1週間をきり、期待を骨頂まで高めている読者も多いはず。今回はまず、そんな人たちにうってつけの新情報2つをお届け。マウスセット版、サウンドトラックともに見逃さないように。

マウスセット版

セガのシャトルマウスを同梱したマウスセット版は、通常のCDケースより二回りほど大きな豪華パッケージが目印だ。発売当日中に売り切れることは必至。今から店頭で予約するなり、12月4日の早いうちに店へ向かうなりするのが得策と思われる。ちなみに値段は通常版より¥2,000高い、¥9,800。

サウンドトラック

YU-NO オリジナル・サウンド&ボイスコレクション

本作の発売に伴い、ゲーム中で使用される68曲とアフレコ後の声優さんからのメッセージを収録したサウンドトラックの発売も決定。PC版のパッケージで親しまれているイラストがCDジャケットを飾っているぞ。シナリオ、システムなどあらゆる面で評価を受けている本作だが、音楽面もチェック！

祝発売！ élf SEGA SATURN MAGAZINE から2大プレゼント

さらにもう1つ嬉しい情報。少々早いが、本作の発売を記念してエルフから店頭ポスター、エルフ&サタマガからテレホンカードを抽選でそれぞれ3名様、100名様にプレゼント。ご希望の方は、葉書に希望賞品名、郵便番号、住所、氏名、性別、年齢、職業を書いた上、編集部「YU-NO発売記念プレゼント係」まで。〆切は12月18日必着。なお、当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

テレホンカード

100名様

エルフが新たに描き下ろした、今号の表紙にもなっているオリジナルイラストを使用。本誌でしか手に入らないことを考えるとプレミアがつく可能性大!?

※テレフォンカードは実際のものとは少し異なります

店頭ポスター

セガサターン用ゲームソフト
YU-NO
この世の果てで恋を唄う少女
最強のマルチストーリーシステムA.D.M.S搭載
あなたの望む世界が、創られるの・・・。

3名様

各販売店に飾られるポスターもまた描き下ろし。広告などと共通の白を基調としたデザインが印象的だ。当選者は3名なのでテレホンカードに比べるとやはり競争率は高め？　ちなみにサイズはB2と大きめ。

サターン版

YU-NO

魅力を再検証！

発売日まで1週間をきった今現在まで、数カ月に渡って本作「この世の果てで恋を唄う少女YU-NO」の特色などの紹介を行なってきたが、本誌記事を今回初めて読む人たちのため、ここで簡潔に振り返ってみよう。本作が含有するおもしろさが、少しでも伝われば幸いだ。

世界観

本作を構築する2本の柱的な存在である、世界観とシステム。ここではそれにサターン版新要素を加えた3つを順に紹介していく。

物語の舞台は「並列世界(右参照)」と呼ばれる1種のパラレルワールド。主人公・たくやは、とあるきっかけからその並列世界を自由に行き来できる装置「リフレクターデバイス」を手にし、1人の人間が行いうる様々な"可能性"を体験することになる。奇怪な出来事、迫りくる謎、そして人間同士のドラマ。その果てに待つものとは……？

並列世界概要

我々の住むこの空間と時間は、唯一無二のものではなく、複数の世界が同時に隣り合って存在しているという概念。平たくいえば、同じ時間軸に対して、いろいろな"if(もしも)"の世界が存在するといったところだろうか。

前述したリフレクターデバイス。並列世界という設定とこの装置の存在により、ゲームシステムとシナリオという、一見すると別々な要素を一体化させることに成功しているのだ。

今まで通った道を具現化したり、分岐を事前に知らせたり、異なる世界への瞬間移動が可能などその機能は様々。よりプレイヤーに"遊ばせる"システムだ。

システム

"電脳的紙芝居"などと例えられるアドベンチャー系ゲームに一石を投じるファクターが、本作独自のシステムA.D.M.Sの採用だ。本システムの主目的は俗にいうマッピング機能なのだが、単なるそれとは大きく違う。マルチシナリオそのものを並列世界という設定に収めることで、物語の分岐は異なる世界への分岐、マッピング作業はリフレクターデバイスによるものなどと、システムをストーリーに強く結びつけて、プレイヤーに違和感なくシステムを理解させると同時に、より能動的にゲームを遊ばせる作りにしているのだ。

オリジナル要素

「プラットフォームに応じた表現方法を模索し、様々な演出を加える」というエルフの言葉どおり、サターン版YU-NOは単なる移植の枠を超えたものになった。見る者を確実に本作へといざなうオープニング、演出効果の1つであるイベントアニメーション、臨場感と言葉の重みを伝達する音声。加えてオリジナルグラフィックやサウンドのリメイクなど、新要素が盛りだくさん。この他、物語の後半部分には大幅な加筆が施されているので、パソコン版をすでにプレイした人も再度プレイする価値は非常に高い。

サターン版オリジナルオープニングアニメーションの一部。移植元であるパソコン版のものへ大幅に手を加えた結果、時間的にもクオリティ的にも、そしてドラマ性でも上回る出来映えとなった。音楽は新規のものを採用。

声が出るからより心に残る。ちなみに声優は久川綾など実力派ばかり。ユーノ役に抜擢された新人の古山きみこの演技も必聴。

次ページからはおなじみの本編攻略

真実の愛を求めさまよう —美月— 女の行きつく果てとは?

さて、今回からは美月に関する〝if〟の世界を攻略していく。微妙に打つ方向を変えただけで200ヤード先のボールの位置が著しくずれるゴルフのように、これもまた前回までで攻略を終えたみおのものとは全く別の展開になっていく……。まずは序盤の人物関係を見ていこう。

かつて恋人同士

興味あり!?

敵意むき出し

好き…なのに

ただの秘書

身辺をさぐる?

好き…なのだが

有馬 たくや

ご存じ本作の主人公。美月とは少し前まで互いの境遇を慰めあう恋人同士だったが、みおに情事を見られてから少し距離をおいている。

武田 絵里子

学園の校医兼たくやのクラス担任。少々前に赴任してきた彼女だが素性の曖昧な点が多い。この物語で彼女の正体は明らかになるのか?

島津 みお

たくやを好きなのだが、彼と美月の情事を目撃してから口にするのは逆のことばかり。みおの物語では態度が軟化していったが……?

龍蔵寺 幸三

境町学園の学長。現在は広大の研究資料を受け継ぎ、それに没頭中とか。果たして、あの社での行動の真意は明瞭になるのだろうか?

一条 美月

〝大人の女性〟なんて言葉が似合う女性。学園の元非常勤講師で、現在は龍蔵寺の専属秘書を務める。龍蔵寺のことを想っているが当の彼は妻帯者。実らぬ恋、虚構の愛を経た彼女の行きつく果てとは、一体どんなものなのだろうか?

序盤の攻略について

右側にある今号の分岐マップからもわかるように、分岐点2まではみおのストーリーとまったく同じ流れで進行する。よって、ここではそこまでの攻略フローチャートを簡易化したものを掲載しておく。詳しくは、前々回の本誌記事(11月21日号)を参考にしてもらいたい。

プロローグ

社

ジオ・テクニクス社

自室

学校前

攻略フローチャートへ

美月のストーリー

1 2 10 11 12 13 14 15

3 4 5 6 7

みおのストーリー

かつての恋人からの頼み

美月は龍蔵寺への叶わぬ恋にいらだちをおぼえ、一方たくやは父・広大の突然の死によってすさんだ生活を送る。そんな2人の境遇から生まれた〝慰め合いの恋〟。だが、それも偶然みおに情事を目撃されたことから2人の仲は自然消滅のような形に……。

それから約1カ月たった今。突然、たくやは美月に相談を持ちかけられる。彼女の表情から察するに、かなり深刻な様子だが……。

偶然会った美月に相談を持ちかけられる。何やら真面目そうな話のようだが……。一体？

学校前で龍蔵寺と会話。タタリで死んだのは1人のはずだが。彼のただの勘違いなのか？

POINT A 一度ホールを通ってから

単に屋上からホールへ向かってもイベントは発生しない。その後、一度別の場所へ行ってから再びホールへ訪れる必要があるのだ。

POINT B 後回しでもいい

ジオ・テクニクス社へ訪れるのは、親父の書斎で亜由美と再会した後でもかまわない。ただし、最低限訪れないと次ページの一番上にある屋上でのイベントが発生しない。

POINT C 初回時のみイベント発生

ゲーム中、書斎で亜由美と再会したのが初めての場合のみ、この後自室へ戻り「親父の手紙」を読むイベントが発生。前回まででみおの攻略を一応済ませているので割愛した。

攻略フローチャート

簡易フローチャートより

2

	場所	内容
	屋上	喫煙中の絵里子に遭遇。亜由美を見なかったかと尋ねると、さっきホールで龍蔵寺と歓談をしていたと答えられる。

10

	場所	内容
POINT A	ホール	美月と話していると龍蔵寺が現れ、中断される。亜由美は視察がどうこうと言っていたと聞く。
	海岸	海岸へ向かうと、豊富がここへ近づくなと警告を発してくる。亜由美がさっきまでここにいたという。
POINT B	ジオ・テクニクス社	後方から香織が現れ、守衛所から出てきた女守衛真理奈と少々もめる。その後、真理奈から社内にはたとえ肉親でも入れないと言われる。
POINT C	親父の書斎	昨夜とは違ってドアの鍵が開いている。中へ入ると亜由美がいる。部屋の掃除をしていたらしい。
	リビング	広大の研究資料すべてを今朝、龍蔵寺に受け渡したことを亜由美から聞く。彼女はこれから会社へ行かなければならないという。

役立つ攻略アドバイス集

行き来できる場所を覚えよう

チャートがあるとはいえ場所を間違えては元も子もない。境町を簡略化し、各々から行き来できる場所がわかる地図を掲載するので参考に。なお赤線は特定のイベント後に移動可能になる。

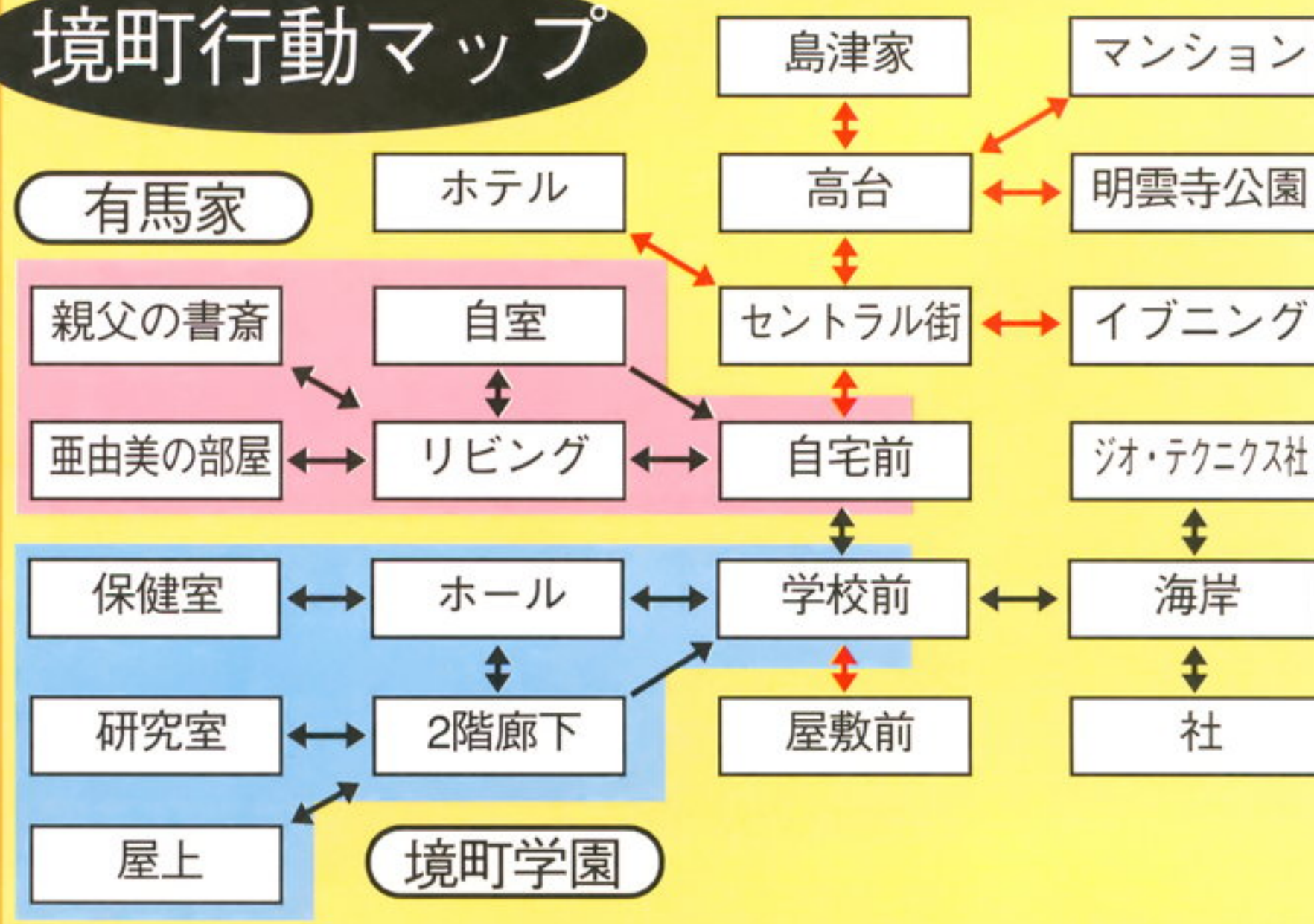
自室　自宅前

自室から一気に自宅前にショートカットすることもできる。右側の窓をアイコンでクリックしよう。

二階廊下　学校前

右側にある非常階段を使えば、2階廊下から学校前へ出られる。ただし、夜だけは使用不可能になってしまうぞ。

境町行動マップ

島津家　マンション
ホテル　高台　明雲寺公園
有馬家
親父の書斎　自室　セントラル街　イブニング
亜由美の部屋　リビング　自宅前　ジオ・テクニクス社
保健室　ホール　学校前　海岸
研究室　2階廊下　屋敷前　社
屋上
境町学園

攻略フローチャート

場所	内容	
屋上	神奈が1人でたたずんでいる。昨日の夜遅く、剣ノ岬のふもとに訪れなかったかと尋ねる。	
11		
「神奈の生徒手帳」を使わない	ひととおりの会話がすんで一段落つくと、神奈はいつものようにすっと去っていってしまう。	
学校前	龍蔵寺に昨夜のことを尋ねる。その後結城が現れ、1カ月ほど前に起きた惨殺事件(タタリ騒動)の話になる。龍蔵寺の屋敷が判明。	
12		POINT D
屋敷前	屋敷を眺めていると、老婆が現れる。この屋敷が400年前に建築されたものだと聞かされる。	
保健室	タタリ騒動に対して、妙に興味を抱いてくる絵里子。知っている限りの詳細を話すと、熱心に聞き入ってくる。	POINT E
自宅前	香織がいる。亜由美の自宅の確認などをしにきていたらしい。会話に一区切りつくと、彼女は去ってしまう。	POINT E
13		
亜由美の部屋	亜由美からの電話を受ける。今晩もまた遅くなるかもしれないので、夕食は出前ですませておいてと言われる。	POINT F
保健室	脱ぎ捨てられた絵里子の服や下着を発見した矢先、みおが背後から現れる。渋々、衣服の類をみおに渡す。	POINT G
2階廊下	美月と会う。臨時に補習の講師として出ていたと聞かされる。今日の夕方の約束のことを再確認される。	POINT G
屋敷前	屋敷の階段から香織が降りてくる。機関銃のように一方的にしゃべりまくった後、彼女は去ってしまう。	POINT G

次ページへ

POINT D ここからは分岐不可

チャートでは分岐点に達しているが分岐不可能。必ず屋敷前へ行くことに。詳しくは明かさないが、別の道からきた場合のみ分岐可能なのだ。

この結城との会話の後、一応クリスタルが光るが分岐は不可能。

POINT E どちらからでもいい

攻略フローチャートを見ると決まった順番があるように思えるが、この2つはどちらから訪れてもまったく問題なくイベントが進む。プレイヤーの好きな方からどうぞ。

POINT F 木刀を入手できる

ここで「木刀」を入手。直前の分岐でもう一方の道へ行くと美月の物語は続くが、「木刀」は入手不可能。注意せよ。

POINT G 順序は問わないが…

どこから行こうが随時イベントが発生する。が、2階廊下～屋敷前～保健室、屋敷前～2階廊下～保健室、保健室～屋敷前～2階廊下(後にホールへ向かう)のどれかに該当した場合は強制的に分岐点14で上ルート(屋上へ向かう)に行かされるので注意。結局その後、学校前でみおと会うので大きな問題ではないが。

進めなくなった時の対処

攻略フローチャートおよびポイント通り進んだのに、イベントが発生しない。それはアイコンクリックによるフラグ立てが必要な場合。特定の場所をアイコンでクリックすれば必ず道が開かれるはず。オールクリックする気持ちで念入りに調べよう。

通常と何か変わったところがある場合は、まずそこを調べるといい。

複数回必要な場合もある。台詞などに注意しながらクリックしよう。

さらに分岐マップを広げるために

今までのフローチャートを見ればわかるとおり、本誌が分岐点で紹介している道は基本的に1つ。アイテム分岐や簡単な選択肢分岐、2つへの場所分岐程度なら、チャートに記された行動以外のことをすれば新たな道が刻まれるので特に問題はない。だが、3つへの場所分岐や、条件分岐となるとさすがにやっかい。分岐点での行動をメモするなどして2度手間をうまく省こう。

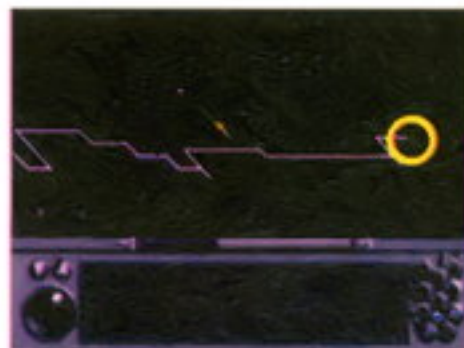
そして、分岐マップの達成率が100%に到達したあかつきには……。

進展しない

宝玉を使用

余裕があるなら複雑な分岐点では宝玉を利用。なお、何をやっても行きたい道へ進めない場合はそこが条件分岐の可能性が高い。他の世界で様々な行動を起こした後、再びそこへ訪れよう。

2周目からの微妙な違い

一度エンディングを迎えて2周目に入れば1周目では必ず通過しなければ進行不能だった場面を省略できたりする。本編スタート直後の社～ジオ・テクニクス社～自宅前がその主な例。少しながら手間が省けるぞ。

このように、プレイヤーが一度でも何らかのエンディングを迎えていれば……。

夜の社から再スタートした後、余計な行動なしで、直接自宅へ向かうことができるのだ。

謎多き男、龍蔵寺との対談

夕方、約束どおり歴史研究室に向かい、美月からの相談を受ける。彼女は、突然喫煙するようになったり、何かにとりつかれたように研究へ没頭したりと、ここ最近で妙に変貌を遂げた龍蔵寺の身辺を一緒に探ってほしいという。あの夜の出来事と何かしらの関連性があるのではないかと感じたたくやは、その願いを聞き入れることにする。

その夜、ベッドで1人考えを巡らすうち、ふと龍蔵寺の屋敷のことが気になり、足を運ぶことに。偶然にも龍蔵寺の母親と彼自身に遭遇し、ついにたくやは因縁の男との対談を果たす……。

美月に龍蔵寺の日記の切れ端を見せられる。何かに恐れるような文体、そして記載された"彼女"とは一体……？

不可解な行動の多い母。意味深な言葉、龍蔵寺の前でのぎこちない素振りは何を意味する？

【龍蔵寺】広大から、何かを手渡されなかったかね？

広大の研究資料を受け継いだ龍蔵寺。どうもあるものが足りないように思えてならないと、またしてもたくやに迫ってくる。やはりこの並列世界探索装置、リフレクターデバイスのことなのか？ だとすれば、なぜ彼はそこまでこの装置に執着するのか？

POINT H 20ページ目の書類を拾える

みおのストーリーでも拾得することができたアイテム「20ページ目の書類」をここでも入手できる。すでに使用するなどして、今現在手元にない場合は、左側の植え込みから拾っておくといい。なお、当たり前のことで恐縮だが、同じアイテムを2つ以上持つのは不可能なので注意すること。

ここの植え込みを調べよう。

POINT I 窓から外出する

リビングを通って家の外へ出ようとしても途中で亜由美に止められてしまうので、前のページで紹介したショートカットを利用しよう。ちなみにリビングに足を運ぶと、亜由美とのやり取りを6回まで楽しめる。とりあえずすべて聞いておくのも一興だろう。

POINT J 金色のカギを入手

龍蔵寺との対談を終えた後、声のした母屋の方へ向かうと龍蔵寺の母親が現れ、土蔵を開けられる「金色のカギ」を入手できる。ただし注意すべき点はこの後の龍蔵寺に迫られた際の選択肢。必ず「カギは渡さない」を選ぶこと。これでようやく、前回紹介したみおのストーリーで使う「銀のメダル」を入手できるわけだ。

選択肢は絶対に「カギを渡さない」。「カギを渡す」を選んでしまうと、無条件で龍蔵寺に没収されてしまうぞ。

攻略フローチャート

14

ポイント	場所	内容
POINT H	ジオ・テクニクス社	亜由美とぶつかり、彼女が持っていた書類が散乱してしまう。1人だと大変そうなので、拾うのを一緒に手伝うことに。
	海岸	工事関係者と話をしていた龍蔵寺が向かってくる。いずれゆっくりと話をしてみたいと言われる。
	学校前	補習のことなどに関して、みおにいろいろと言われる。逆に切り返すと、彼女は怒って去ってしまう。
	ホール	学校内へ入ると、向こうの方から前にも何度か見かけたボディコンの女性がやってくる。
	自宅前	偶然会った神奈を自宅に誘うが、いつもどおり断られる。セントラル街の先の方に住んでいることを聞く。
	研究室	広大の著書を読んでいると廊下から話声。龍蔵寺と香織が怪しげな話をしている。その後現れた美月と再び部屋に入り話す。
	セントラル街	イブニングの方へ目を向けると、みおと結城の姿を発見する。その後、またあのボディコンの女性を見かける。

15

ポイント	場所	内容
	イブニング	ボディコンの女性を追って喫茶店へ向かうが見失う。と、そこへなぜか龍蔵寺が現れる。ある人と待ち合わせをしているという。
	自宅前	偶然自宅前で亜由美と会い、一緒に中へ。リビングにあるテレビをつけると、香織と亜由美が出演している。
POINT I	自室	ベッドで横になりながら1人、考えを巡らせる。と、そこへ亜由美からお風呂が沸いたと声がかかる。
POINT J	屋敷前	屋敷へ足を運ぶ途中、再びボディコンの女性とぶつかる。屋敷前へ着くと同時に龍蔵寺の母親、続いて龍蔵寺本人も現れ、中へ。対談を終えた後、土蔵の前で母親から「金色のカギ」をもらう。
	リビング	静かに自宅の中へ入り、自室へ向かおうとする。が、途中階段につまづいて転げ落ち、亜由美に痴漢と間違われる。
	自室	亜由美に、美月から電話があったと聞かされる。急いでいるようだったというので自室の子機で美月に電話する。

次回へ

ストーリー紹介第4弾!!

ついに姿を現した砂漠に潜む凶獣!!

発掘所の攻性生物

エッジが初めて出会った本物の攻性生物で、前足に巨大な爪を隠し持つ。その装甲は、既存の武器では歯が立たないほど。

●ガリル砂漠・碧のオアシス～蒼き遺跡●

▶ガリル砂漠最強の敵に挑む◀

砂漠地帯で、唯一緑が見られる碧のオアシスの中心部。まさに水は命の源なのだ。

今回紹介する範囲は、ガリル砂漠の後半部分「碧のオアシス～蒼き遺跡」までだ。碧のオアシスには人が住んでいる気配があるものの、蒼き遺跡は、生物を拒む自然の厳しさに満ちている感じだ（ただし攻性生物は生息している）。

どちらの砂漠も、旧世紀の遺跡を発動して活路を開くという共通したトラップがある。まだまだ序盤なので、それほど複雑な仕掛けではない。しかし、攻性生物は徐々に強さを増しており、特にラストのボス「ハイガ」には要注意だ。

○これまでのストーリー○

エッジは渓谷地帯で出会ったガッシュの助力を得て、クレイメン艦隊の追跡を続けていた。彼の知識は非常に豊富で、攻性生物や砂漠地帯、帝国やクレイメンにまで及んでいた。

ワーム生息地帯では、これまで見たことのない攻性生物に襲われたものの、ガッシュの巧みな誘導にも助けられ、無事に難局を乗り切ることができる。しかし、ワームの巣穴を抜けた先には、さらなる過酷な砂漠が待ち受けていたのだ……。

AZEL™ PANZER DRAGOON RPG

今回は、いよいよ序盤の山場ともいえる、攻性生物ハイガ戦の紹介だ。ワーム地帯、碧のオアシス、蒼き遺跡と続いたガリル砂漠の最後には、ベモスを超える驚異的な攻性生物が待ちかまえていた。変形能力を駆使して襲いかかるハイガ。エッジとガッシュは絶体絶命のピンチに追い込まれるっ！

●セガ●'98年1月29日発売予定● 6,800円●CD-ROM4枚組●RPG●マルコン対応

AZEL -パンツァードラグーンRPG-

特報 SPECIAL REPORT!! 完成度90%

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997

●碧のオアシス●

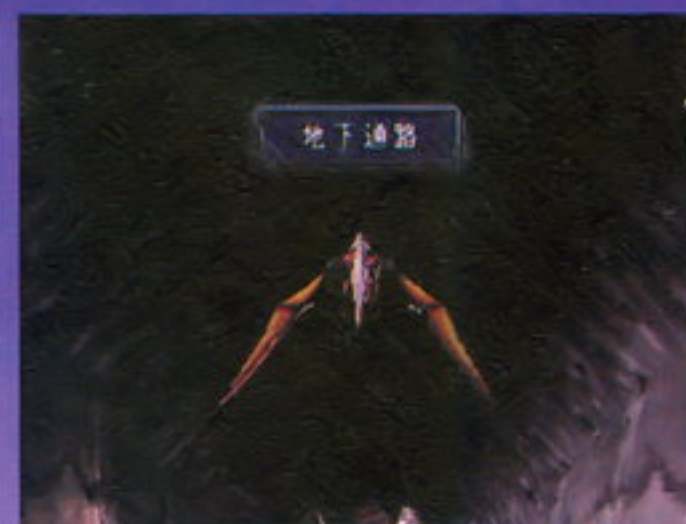
地下水脈を通り抜けろ！

その名の通り、中央のオアシスが美しい砂漠。湖畔にはセーブモノリスもある。新顔の攻性生物が出現する他は、これといって特徴がないエリアだ。オアシスにはテントがあるものの、人の姿は見受けられず、宿泊もできない。

前エリアと大して変わらない砂漠だ。登場する攻性生物は、若干強くなっている。

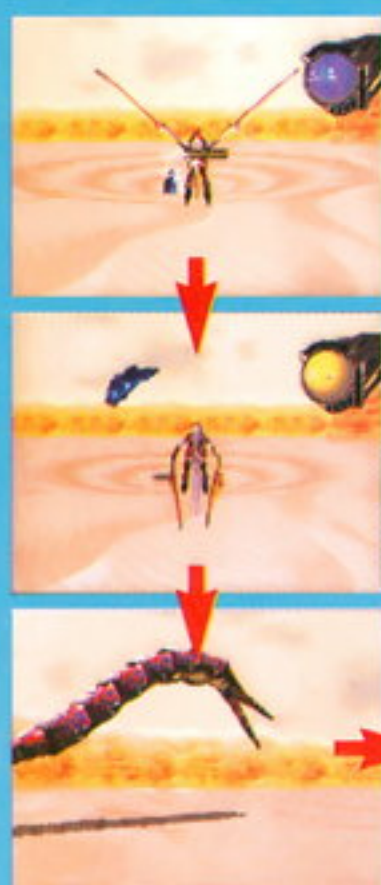
緑が豊かで、命の営みを感じさせるオアシスだ。中央には遺跡らしきものがある。

■遺跡を発動させる■

オアシス中央で、半ば水没している遺跡。これにロックオンすると明滅を始める。似た形の遺跡が同砂漠内にあり、これをロックオンで破壊すると、オアシス中央の遺跡が崩壊し、地下通路が出現。ここを通れば、次なるエリア「蒼き遺跡」へたどり着くことができる。

通れるようになるのはいいが、水を汲めなくなってしまうのでは……。

●ワームの巣で銃アイテムを発見●

ワーム親子の隠れ道

ここのエリアには、流砂に流されて脱出できないワームの子供がいる。この子にロックオンすると助けることができるのだが、人助け（ワーム助け？）する人にはご褒美があるのだ。親の赤いワームが現れるので、後をついてゆくと「ハイバルカン」というアイテムを入手できる。装着すると銃の弾数が増える優れモノだ。

砂漠の攻性生物

ガリル砂漠には、前回紹介したトゥプとアシュティ、そして、セチュラとブーキオの合計４種が登場する。セチュラは、落ち着いて弱点の背中を攻撃。トゥプを連れているブーキオは、素早く背後に回り込んで弱点を狙えばいい。銃での集中攻撃が有効だ。

セチュラ

ブーキオ&トゥプ

●蒼き遺跡●

地下空洞に巣喰う恐怖

エリア内にある２つの遺跡を破壊すると、巨大な竜巻が出現。地下空洞の入口を塞いでいる砂が取り除かれ、脱出ルートが出現する。出現する攻性生物は、前エリアと同じだ。

砂漠の出口を開け！

左上の遺跡を２つ破壊すると、巨大な竜巻が発生する。

見事地下空洞の入口が開いた。しかしこの奥には……。

２つの砂漠を、細長くうねった渓谷が結んでいる。当然ながら水はない。

AZEL PANZER DRAGOON RPG プレビューPart.3

ここは何と言っても、ラスボスである攻性生物ハイガにつきる。形態を変化させながらの強力な攻撃は、なかなか攻略が難しい。素早い位置取りが勝利のカギと言えそうだ。

必見！ NEWオープニングムービー!!

一端が明らかになったクレイメンの野望

動向が注目されるクレイメン卿だが、彼の計画する「作戦」の一部がとうとう明らかになった。これは追加されたオープニングムービーに描かれており、帝都の地下で大爆発を起こすというものだ。そこには、追跡を鈍らせるだけにとどまらず、皇帝をも抹殺しようとする意図が見えかくれしている。

アーウェンとの会話に出てきた帝都で進行中の「仕掛け」。その恐るべき内容とは……!?

夕日に染められた美しい帝都の港。だが、一瞬の閃光に包まれ、すべては破壊の渦に巻き込まれていった。

帝都崩壊!!

パニック状態で状況を報告する側近。爆発の原因は、地下遺跡の人為的な暴走だった。だが皇帝はすべてを予想していたごときそぶりを見せる。

変形する大型攻性生物ハイガ

●攻性生物ハイシュと共に出現する砂漠の獣●

ガリル砂漠最大の山場が、このハイシュ＆ハイガ戦だ。ハイシュは問題ないが、変形後のハイガは驚異的な強さを見せる。ある程度のダメージは覚悟で、慎重な戦いを展開しないと勝利は難しい。

変形前は、さほど強くない。まずはハイシュから倒す。

ハイガ変形後は、激しい位置取りの攻防が続く。

攻性生物ハイシュ

ハイガの前に現れる攻性生物。やっつけるとハイガに食べられてしまう。が、その途端、ハイガは変形を始めるのだ。

機動形態

機動力を重視した形態。エネルギーゲージをフルに溜めて、素早く前方（レーダー赤の危険地帯でもある）から弱点に攻撃！

装甲形態

防御力が強く、ほとんどダメージを与えることができなくなる。後方から、地道にHPを削っていくしかない。最初は、機動形態と装甲形態を繰り返し、倒した！　と思った瞬間、完全形態に変形するのだ。

ハイガ完全形態

攻撃力、防御力共に完璧となったハイガの最終形態だ。位置取りの攻防も激しくなり気を抜けない。対抗策としては、エネルギーゲージを一杯まで溜めて、弱点に集中。又は、ここまでBPを温存しておいて、バーサーク攻撃でたたみかけるのがいい。

ガッシュとの別れ

●再びエッジは一人きりで旅立つ●

無事に砂漠を越え、約束を果たしたエッジは、一旦ガッシュと別かれることになる。色々とエッジのことを気にかけるガッシュだが、どうも腹に一物あるようなそぶりが気にかかるところ。何はともあれ、エッジは再び一人旅を始めることになる。

今後のガッシュにも注目だ！

ちょっと画面写真に注目してほしい。なんと、ドラゴンの容姿が変化しているのだ！　ドラゴンは、イベントクリアによって姿を変える。砂漠越えで、物語も一段落といったところか。

■意気投合した？エッジとガッシュ■

手を叩き合い、息の合った所を見せる2人。エッジはガッシュを信用したようだが、ガッシュの真意は果たして？

より強く、美しく成長したドラゴンにまたがり、エッジは旅立ってゆく。彼もまた、砂漠での戦いにより強く成長した。

●NEXT STAGE●

キャラバン

ゲーム開始以来、出会った人間と言えばガッシュくらいだった。しかし、次に訪れるキャラバンには、少人数ではあるが、人間が住んでいる。住人と会話（もちろん音声付きだ）したり、アイテムの売買などが体験できるぞ。

上の画面写真は夜のキャラバンだ。キャンプ地と同じく昼夜があり、住人との会話なども若干違ってくるようだ。

七代皇帝登場

帝都が壊滅したにもかかわらず、動じない皇帝。彼の自信は、完成した帝国軍旗艦グリグオリグにあったのだ。「塔」の力さえあれば、帝国など何度でも再建できる。皇帝はすみやかに、クレイメン追撃を命じた。

帝国軍旗艦 グリグオリグ

皇帝の住居とは表の顔。実態は、技術の粋を結集した最強の空中戦艦だったのだ。

従来の空中戦艦をはるかに上回る巨大な船体は、まさに空中要塞。クレイメンが「塔」にたどり着く前に撃破すべく進撃を開始する。

AZEL
アゼル ―パンツァードラグーンRPG―
PANZER DRAGOON RPG

パンツァードラグーンサーガに迫るオフィシャル連載

3回目となる今回は、帝国軍が誇る兵器の数々を大特集。その無骨な姿に秘められた数々のテクノロジーに迫ってみよう。

A.Z.E.L アゼル A to Z 第三話

CHAPTER 3 エッジの行く手を阻む帝国兵器群！

旧世紀の空中浮遊技術が帝国の覇権を決定づけた!!

帝国は、どこよりも早く旧世紀テクノロジーに着目し、空中浮遊技術の発掘、実用化に成功した。結果、制空権確保に成功し、以後の繁栄を築いたのだ。最近では光学兵器（レーザーなど）の解明にも成功したようで、その戦力はますます強力になりつつある。対ドラゴンの切札と言えるだろう。

クレイメン率いる黒い艦隊
●旧世紀テクノロジーの結晶●

旧世紀研究機関アカデミーの中心的人物クレイメン。彼の艦隊は、まさにテクノロジーが結集した精鋭と言える。エンジンを黒く塗っているため、「黒い艦隊」と呼ばれている。

小艦艇編

戦闘機ジンコウ
標準的な戦闘機で、クレイメン艦隊でも使用されている。カルラ（II）やディーバ（I）の後継機で、攻撃力、航続距離が改善された。

アシュラ

カルラ

ゲンダッパ

カルラは帝国が初めて汎用化した1人乗りの戦闘機で、ディーバはその後継機。ジンコウを含む帝国の小型機は、カルラ～ディーバの流れを汲む改良発展型だ。他に、夜間戦闘用のヤシャ、軽量型のガンダルヴァ、エンジンを2基登載したガルーダなどがあった。

ジンコウの編隊飛行
1人乗りで機動力に富んだジンコウは、様々な編隊を組んで攻撃を仕掛けてくる。

●今週のトピックス●
ますます気になる2人 共に戦うエッジとアゼル

前回に引き続き、エッジとアゼルの気になるツーショットをスクープ。これはオープニングデモに登場するムービーで、襲い来る攻性生物にエッジが銃で応戦しているシーンだ。が、よく見ると、アゼルが一緒にいるのだ！　2人で力を合わせ、攻性生物の攻撃から逃れようとしている……みたいに見える。エッジとアゼルは、この先どのように関わっていくのか？　そしてクレイメンの動向は果たして!?

衝撃スクープ!!

旧世紀の機械を操縦しているのは、明らかにアゼルだ。エッジはバランスをとるのに必死な感じ？

主力艦艇編

帝国軍艦隊

軽快な兵器で構成された艦隊の飛行シーン。おそらくは、機動力を生かした遊撃部隊だと思われる。誘導爆雷艦カラを囲むように、戦闘機ジンコウが編隊を組んでいる。

空中戦艦ヴァルナ

これまで生産の少なかった大型空中戦艦の量産タイプがこれ。船倉部分にあった、戦闘機のカーゴ部分が脱着式に改良されているなど、より汎用性が高い作りとなっている。また、攻城用などのために、船頭部の装甲を強化。防御力や攻撃力も高くなった。「AZEL」には、帝国軍として登場。クレイメン艦隊の船とは、外見に若干の違いがあるようだ。

誘導爆雷艦

ミサイル状の巨大な実弾兵装を登載した船で、クレイメン艦隊（反乱軍）でも使用されている戦艦の一種だ。通常と違い、旧世紀の兵装をそのまま内蔵した6連装誘導爆雷が特徴。そのため、小型ながら、攻撃力は他の軍艦よりもかなり高い。クレイメン艦隊だけでなく、帝国軍のにも配備されている。

大型戦艦ナカラ

Ⅰやツヴァイでも頻繁に登場した、かつての帝国軍空中艦隊の中心的戦力だ。ツヴァイでは、帝国軍がメッカニア攻略に使用していた。砲撃や誘導爆雷が主兵装で、なかなか沈まない丈夫な船体に、苦戦したユーザーも多いのではないだろうか。

夜間哨戒艇ドルヴァ

敵や攻性生物を早期発見するために開発された偵察・哨戒機。帝国領土内で遭遇した場合すぐに倒さないと、より強い敵がやってきてしまう。

次回予告 メインキャラクター大紹介

次回のAtoZは、エッジ、アゼル、クレイメンの主要キャラ３人を大特集。それぞれの人間関係や、ゲーム内では語られない過去なども紹介。謎の多いアゼルにどこまで迫れるか!?　お楽しみに。

船隊を組むヴァルナ

ヴァルナなどの空中戦艦に対抗する武器を持たない周辺諸国は、その軍事力に、ただ従うしかない。

「ドラゴンフォースII」制作決定

特報!! SPECIAL REPORT

DRAGON FORCE II -神去りし大地に-™

6人のプロフィールをキミが決めるのだ!!

前作のエンディングから50余年の月日が流れた世界を舞台に「ドラゴンフォースII」が始動する。その制作発表にあたり、さっそくセガからのプレゼントがある。それは、今回発表されたキャラクターの設定を、ユーザーが好きなように決められるというものだ。今回紹介しているキャライラストA～Fの6人のプロフィール（名前／性格／職業／戦闘前の口上）を考えてほしい。各キャラには、1名ずつ開発者の選考によって採用者が決められる。みんなが作ったキャラが、物語をつむぎだすことになるわけだ。

採用者には、「ドラゴンフォースII」のキャラクターデザイナーおよび声優のサイン入り特製イラストパネルが賞品として送られる。なお、応募したキャラクターに関しての著作権は、すべてセガ・エンタープライゼスに帰属することになる。

Name
名前：キャラのイメージを左右する名前は重要。ひらがなとカタカナ、7文字以内でぴったりの名前を考えてほしい。「ぐ」などの濁音は1文字と数える。

Personality
職業：キャラクターの能力を決定づける重要なファクターになる職業は8つある。右のページで紹介している職業を参考に考えてくれ。

Words
戦闘前の口上：キャラの部隊が戦闘に入るときのセリフ。文字数18文字で3行以内。「皆殺しにしてあげましょう」とか？

Profession
性格：キャラクターの行動に影響するのが性格。見た目にこだわらなくてもいい。「不器用でストレートな気質」など、簡素なものでもOK。

A

B

●セガ
●来夏発売予定
●価格未定
●シミュレーション
●全年齢対象

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1998

キャラクターメイキングコンテスト開催!!

募集要項

プロフィールを考えたキャラクター(アルファベットA～F)とプロフィール（名前／性格／職業／戦闘前の口上)、自分の住所・氏名・年齢を書いて、下記のあて先まで郵送してください。応募は何通でもかまいませんが、1通につき1キャラでお願いします。

あて先：〒144　東京都大田区羽田1-2-12
(株)セガ・エンタープライゼス　CSプロモーション部
「ドラゴンフォースII　キャラクター メイキング」SM係

C

D

E

F

募集期間
'97年11月28日～
'97年12月31日

職業

騎士
正統派の軍事訓練を受けた戦士。甲冑に身を包み、戦場では馬を乗りこなす。騎士道精神にあふれ、これと決めた君主にはとことん忠誠をつくす。

精霊使い
精霊（エレメンタル）や自然の力の加護を受けて魔法を使うシャーマン。自然に愛された者、しかも女性しかなれない。

魔術師
魔法のアイテムや呪文を使って敵を攻撃したり、不思議なことを起こしたりする。

弓手
戦場で弓を武器として戦う戦士。エルフには弓の名手が多く、必然的にエルフが住む森の国に弓手が多い。

侍
自分の身を投げ捨てて君主に尽くす犠牲的精神を持つ戦士。忠誠度は高く、世界一切れ味のよい武器「カタナ」を使いこなす。

踊り子
儀式魔術を身につけ、その戦場での優美な儀式の舞いから「踊り子」と呼ばれている戦士。優雅な踊りに反して使う魔法は強力である。もちろん、女性しかなれない職業である。

拳法家
おのれの肉体のみを信じて、武器を決して使わない戦士。防具も最少限しか身につけず、たいていは胴着のみである。その鍛えぬかれた技は武器をもしのぐ威力である。

獣戦士
密林の奥深く生息していたビーストと人間のハーフの戦士。人間を越える獣の俊敏性とパワーを持つ。

ファミレスでのアルバイトがきっかけで始まる淡い恋の物語

パソコンソフトとして好評を博し、近年PC-FXに移植されて話題を呼んだ恋愛シミュレーションがついにサターンにもやってくる。本誌移植希望ランキングでも常にランクインしていたタイトルだけに、楽しみなユーザーも多いことだろう。しかも、サターン版はオリジナルに未登場のキャラクターが新たに登場し、専用のイベントも追加されるとのこと。また、女の子のすべてのセリフはフルボイス仕様が決定しており、感情移入の度合も増すことうけあいだ。さて、本作は"夏休みのファミリーレストラン"という一風変わった題材を扱った恋愛シミュレーション。よって、恋愛の対象となるキャラクターはそこで働くウエイトレスの女の子であったり、店にやって来たお客さんであったりする。しかし、出会った女の子と単なるお友達で終わるか親密な仲になれるかは君の努力次第というわけだ。期間はわずか1カ月あまり。なお、チャンスをものにするには自分自身の男としての魅力を磨くことも必要だということもおぼえておこう。

ややマニアックな設定ながら根強いファンを持つ人気作。先日、待望の続編も発売された。

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 20%

Piaキャロットへようこそ!!
~We've been waiting for you~

●キッド●98年3月発売予定●価格未定●恋愛シミュレーション●18歳以上推奨

© カクテル・ソフト/キッド 1998 ※画面は開発中のものです

事の起こりは気安く受けた親父との賭け それがこんなことになろうとは……

高校生活最後の夏休み。主人公は人生で最も貴く、かつ重要な青春時代を有意義なものにすべく、休みに入ったら悪友の大介とともに新島へ10日間の旅行（要は「素敵な出会いを求めて」といったナンパが主目的のもの）に出かける予定であった。しかし、最近どうも成績が芳しくない主人公に対し、父親が「今度の学期末テストで赤点を取らなかったら、旅行の全費用を持ってやる」という賭けを持ち出してきたのだった。それに乗ったのがそもそもの始まりだった……。

自信はあった。あったのだが、戻ってきた答案には赤点があった。かくして賭けに負けた主人公は夏休みの間、父親の経営するファミリーレストラン「Pia♡キャロット」で働かされる羽目になってしまったのだ。父親は男手が足りなくて困っていた、と上機嫌だが、これで旅行の計画もまるつぶれ。夏は終わったと嘆くも、それはすべて後の祭り。明日からは辛いバイト浸けの日々が待っている。唯一の救いといえば、それを聞きつけた後輩の翔子ちゃんが一緒にアルバイトしてくれると名乗り出てくれたことくらい。大介には愚痴をこぼされるは、幼なじみのさとみにはからかわれるは、さんざんな気分で夏休みを迎えた主人公だった。

やんちゃ盛りの カワイイ後輩
稲葉 翔子
INABA SHOKO

天真爛漫でいつも元気いっぱいな女の子。同じ学校の後輩で、学年は1つ下。幼い頃から仲のよいさとみを姉のように慕い、よく行動を共にしている。また、主人公に対してはただの先輩以上の好意を抱いており、今回のアルバイト決意もその想いからきている模様。趣味はカラオケで、レパートリーも豊富。

↓バイトに行く途中、出会ったさとみと店先での1ショット。イベントは基本的に1枚絵だが、アニメーションが挿入されるものもあるぞ。

勝ち気でいじっぱりな幼なじみ
森原 さとみ
MORIHARA SATOMI

明るく、ハキハキとした態度が好感の持てるスポーツ少女で、主人公の想い人。学校での成績もよく、クラスメイトからの信頼も厚い。幼なじみである主人公のことは憎からず思っているらしいのだが……。趣味は料理で、服装はボーイッシュなものを好んで着用する。また、本人に悪気はないようだが、一言多いところがタマにキズ。

不本意ながら始めたアルバイト ところが職場は意外にいい環境で

父親の仕事に興味を示さず、今まで一度も店に顔を出したことがなかったため知らなかったが、「Pia♡キャロット」は近所でも“制服のかわいさ”と“ウエイトレスの質の高さ”とで評判の店。しかも店で働く人々はオーナーの父と自分を除けば皆女性、という人もうらやむいい環境。その上、さとみも翔子と同じくここでバイトを始めることになったそうだ。これらの事実を知ったとたん、がぜんやる気も湧いてきたというのだから現金なもの。ともあれ、ここでの約1カ月間のバイト生活は、自分にとってどのような思い出を刻むことになるのだろう。物語は出会ったヒロインの数だけ存在する。

シフトの決定は目的を持って行うこと

バイト中に選べる仕事はウエイターや倉庫整理をはじめ全7種。毎週水曜日の打ち合わせでその後1週間のスケジュールを決定するのだが、このときの選択は慎重に行おう。何の仕事を請け負ったかで自身のステータスアップに直接影響が出る上、意中の女の子と同じ場所を多く担当すれば自然と親しくもなれるはず。能力重視か好感度を上げるか、そのバランスが肝心だ。

おとなしめのごく普通の女の子（？）

河合 雪子

KAWAI YUKIKO

違う学校に通う高校2年の女の子。バイトでは先輩にあたり、キャッシャーを担当している。人見知りする性格のようで、うちとけるのに少々時間がかかるタイプ。よって、ガードはことのほか堅い。趣味は読書だが、他にも意外な趣味があったりする。

気さくで明るいお姉さん

小久保 麗香

KOKUBO REIKA

バイトの中では最も長く務めている現役短大生のお姉さん。恋愛に対してかなり積極的なところがあり、新入りの主人公に興味を覚え、たびたびアプローチをかけてくる。それはそれでうれしいのだが……。服装はちょっと派手めのものを好む傾向にあり。

りりしい美人マネージャー

神無月 志保

KANNAZUKI SHIHO

実質的な店内の運営面のほとんどをまかされている切れ者の女マネージャー。落ち着いた雰囲気で、一見近寄りがたいイメージもあるが、話してみると意外にざっくばらんな性格だったりする。だが、仕事には厳しく、バイトの教育係も兼任しているため、何かとお世話になることも多いだろう。

Select The Uniform

自分好みの制服をセレクトできる粋なはからいも

本作のウリの1つに、ゲーム中に女の子が着用する制服を趣の異なる3タイプの中から選ぶことができるというものがある。この設定は1ゲーム内は変更不可なため、うんと悩んで決めるといい。どれもカワイイのだ。

実際の変化はこのページの写真を見れば一目瞭然。君ならどの制服を選ぶ？

開発メーカーキッド直撃

気になるイベントシーンのアレンジは？

本作のようないわゆるX指定タイトルの移植の際、必ず挙がる質問が一部シーンのアレンジはどうなるといった問題。そうした対応については「ゲームの倫理規定は時代とともに変化しており、その変化に応じて変更修正を行ないます。本作は『きゃんきゃんバニー・エクストラ』よりパワーアップします」とのこと。

思わぬ場所で新たな出会いが待っている!?

本作の主な舞台はもちろん「Pia♡キャロット」ではあるが、それ以外の場所で物語が進行することも意外に多い。そうした女の子と出会うためには、バイトが始まるまでの自由時間や休日に街や学校といった場所へ足を運び、目的の女の子を探すという行動も必要となる。だが、必ず会える保証はないし、体力もそれなりに消費する。リスクは確かに大きいが、こうしないと会えない女の子も中にはいる。試す価値は十分あるだろう。

どことなく影のある印象の後輩

今井 佐織

IMAI SAORI

スポーツバッグを片手に、いつも気だるそうな様子でぼんやりとしている女の子。ときおり窓際の席で閉店まで外を眺めていることがあり、話しかけてもそっけない反応しか返ってこない。やがて彼女のことを知るにつれ、なぜそんなふるまいをするのかもわかるはず。そのとき、君のとる行動は……？

佐織の行動を知る上で重要なキーパーソンとなる女性、冴子。彼女と佐織との関係やいかに!?

今どき珍しい純朴な少女

立花 ゆかり

TACHIBANA YUKARI

「Pia♡キャロット」で共に働くパートのおばちゃんの娘。もともとはパソコン版の隠れキャラクター的扱いの女の子で、極度の恥ずかしがり屋で引っ込みじあんな性格である。ぬいぐるみ集めが趣味。

ちょっとおっちょこちょいなイトコのセンセ

北川 清美

KITAGAWA KIYOMI

大学を卒業したばかりの新米教師で、主人公兄妹のいとこにあたる。学校では担任ということもあり、成績や進路についてつっつかれることも多い。だが、どうにも先生に見えない風貌や、いろいろとボカが目立つ言動から、いまいち教師としての威厳に欠けるのが難点。当の本人も、未だ学生気分が抜けきってないところもあるようだ。ちなみに泳げないくせに、なぜか水泳部の顧問だったりする。

ありがたい妹の助言は素直に聞いておく？

ゲームがある程度進展すると、夜中に妹の留美が自分の部屋にやってきて、Pia♡キャロットで共に働くキャラクターに関する情報を定期的にリークしてくれるようになる。その内容は、それぞれの女の子の好みのタイプから、ちょっとしたアドバイスまでさまざま。だが、これを聞くことにより、わずかに達成感が薄れるのもまた事実。断わることもできるため、聞く聞かないは各プレイヤーの自由というわけだ。お好みでどうぞ。

外見は何も考えてなさそうだが、実はしっかり者の留美。情報提供料もきっちり請求されます。

開発メーカー キッド直撃

サターン版だけの追加キャラクターって誰!?

さらに詳しい情報を提示すると「パソコン版、FX版にも出てこないキャラクターを追加」といった微妙なニュアンスを含む回答だった。全くの新キャラクターなのか、もしくは『きゃんきゃんバニー・エクストラ』に見られたような他作品からのゲストキャラなのだろうか？　「秘密です」続報を待て！

X-MEN VS. STREET FIGHTER

特報 SPECIAL REPORT!!
対人戦で勝つための攻略アドバイス

タッグバトルを採用することにより、今までにない駆け引きと戦略が楽しめるX-MEN VS.～。今回は基本的なシステムの活用法とともに全キャラの基本戦法をまとめて紹介していく。これを基に自分なりの戦法を確立してほしい。また、このゲームの華である連続技に関しては次号以降で念入りに紹介していく予定なのでお楽しみに!!

X-MEN VS STREET FIGHTER

●カプコン●発売中（11月27日）●7、800円（拡張RAMカートリッジ4MB同梱）●対戦格闘●拡張RAMカートリッジ4MB必須

RYU

必殺技を活用しよう

チェーンコンボ属性	エリアル発動技
弱→中→強 P→K ※地空共通	しゃがみ強P

他のキャラと比べてリーチが短いため、必然的に必殺技に頼った戦い方になる。地上ではダッシュ移動を軸に旋風脚（→+中K）、強P、しゃがみ弱K、などで攻める。旋風脚は足払いをかわすが、ガードされると若干不利だ。強Pは判定の強さと破壊力がウリで旋風脚同様に一発狙いの奇襲技となる。本命はしゃがみ弱Kで、ヒット後はしゃがみ強Pへつないで、エリアルで弱P→弱K→中P（1HIT）→（↑+中K）→竜巻旋風脚（強）と決める。これを画面端で決めたときは、着地後にしゃがみ弱K→立ち強Kと当て、すぐに投げ（K）を狙う。投げたあとは再びしゃがみ弱K→しゃがみ強P→エリアルだ。もちろん、投げ抜けやダウン回避されると逃げられてしまうがハマれば強烈。

ジャンプで波動拳、地上で波動拳の連係も有効。相手の自由を奪う最良の手だ。

空中竜巻旋風脚でジャンプの軌道を変化させるのも面白い。めくり狙いにどうぞ。

エリアルの途中で空中投げを決めたあと、真空波動拳を出せばヒットする。投げ抜けされるとダメだけどね。

CYCLOPS

なんでもできる万能キャラ

チェーンコンボ属性	エリアル発動技
弱→中→強 P→K ※地空共通	立ち中P しゃがみ中K

使いやすい飛び道具を筆頭に、牽制、対空、奇襲に秀でた数々の技を持ち、連続技も様々な状況から狙える上に強烈だ。まず牽制になるのが飛び道具である必殺技と強Pで、強Pは飛び道具ながらもキャンセルできるため、近距離ならラピッドパンチ、遠距離ならランニングネックブリーカーをキャンセルすることで攻めを持続できる。中距離からの牽制には、サイクロンキックが活用できるので狙ってみよう。対空に使えるしゃがみ中Kは、エリアル発動技にもなっている一石二鳥の攻撃。しかし、浮き方が立ち中Pよりも低く、相手の回復も速いので注意しよう。　遠距離では跳ばせて落とすで決定。近距離ではラピッドパンチを主軸に絡みつくように攻めるのが常套手段である。

強Pの短いレーザーで牽制しておき、そのあとすぐに攻める。攻める手段が多く揃っているので、主導権を握りやすい。それが彼の最大の魅力とも言えるだろう。

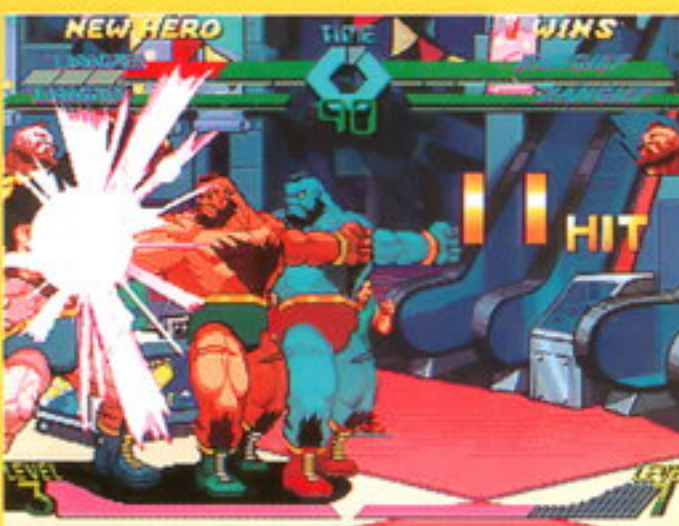
サターン版の特典 1

同キャラタッグが可能!!

なんと、サターン版のX-MEN VS.〜には同キャラでタッグを組めるという隠し要素がある。このやり方は至極簡単。ゲームを１度クリアするだけだ。自分の好きなキャラ同士のタッグプレイ、早くできるといいね。

ザンギエフが4人登場。う〜ん、それにしても暑苦しい。

もちろんヴァリアブルコンビネーションも同キャラで行う。ダブルラリアットのダブルアタック！

リュウが4人も!? 同キャラタッグの同キャラ対決。こうなってしまうと、自分がどのリュウなのかわからなくなりそうだね。

サターン版の特典 2

1キャラに4色のカラーがある!!

写真を見ていただければわかる通り、1 キャラにつき4 色のカラーが存在する。これなら同キャラタッグの同キャラ対決でも、わりと見分けがつくかもね。中には凄い色をしたキャラもいるけど、それはそれで味があっていいのかもしれない。ボタンで指定可能だぞ。

どんな色があるのかは、キミの目で確かめてほしい。

弱(中)Pカラー　強Pカラー　弱(中)Kカラー　強Pカラー

チェーンコンボ属性	エリアル発動技
弱→中→強 P→K ※地空共通	しゃがみ強P

戦法は地味でも破壊力は派手

リュウ同様にリーチに難があるうえに、ケンの必殺技は派手さに欠ける。それに通じてか、戦法も地味なものになりがち。フットワークの良さを生かしてダッシュを活用することから始まるケンの戦術。ダッシュからの攻撃には、エリアル狙いのしゃがみ弱K→しゃがみ強P、必殺技への布石のしゃがみ弱K→中Kなどが主になる。エリアルは弱P→弱K→中P→中K→昇龍拳(竜巻旋風脚)と決めるが、いかんせん破壊力に欠けるので、ハイパーコンボゲージがないときにだけ狙おう。本命は破壊力抜群の昇龍裂破で、ダッシュしゃがみ弱K→中Kから決めたり、めくり中K→しゃがみ中Kから仕掛けてもいい。ゲージは弱の竜巻旋風脚やスーパージャンプ強P連打などで何げなく溜めておこう。

KEN

軽快にダッシュ。前後のフットワークで相手を撹乱しよう。攻め入るスキを見つけたら攻撃開始。

空中で出せる昇龍拳も全身無敵。ジャンプ攻撃をメインに攻めてくる相手に狙ってみるといいだろう。

ダッシュしゃがみ弱K↓しゃがみ中Kまでを出し、ヒットしていたら昇龍裂破を出す。このヒットの有無を見定めることが肝心だ。

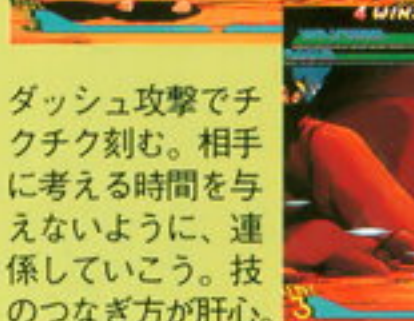
チェーンコンボ属性	エリアル発動技
弱→中→強 P→K ※地空共通	立ち強K

連続技を入れてナンボ

高い機動力と通常技の出戻りの速さが特徴。小柄ながらもリーチがそこそこあり、手数多く攻めていける。地上ではダッシュを軸に攻めていくが、このとき使う技は出戻りの速い立ち弱Pや下段のしゃがみ弱Kで、それらがヒットしたときは、しゃがみ中P→立ち強Kからエリアルを発動する。エリアルは弱P→弱K→中P×3→中K→ドリルクロー（↗方向）を基本にして叩き込もう。特殊技の↓+中Kは空中から攻め込むときに活用できる。ヒット（ガード）後は空中で強Pを出しておくといい。これがヒットしたときは地上の連続技へつなげることができるぞ。また、相手を跳び越すように強Kを出せば、めくりにもなり、さらに連続技も成立するぞ。

WOLVERINE

↓+中Kのあとは強Pを出す。ヒットしてもガードされても地上技へつなげて、ヒットを確認したときはエリアルを実行だ。

めくり強K。打点などの関係もあるが、地上の通常技につなげることができる。やはり連続技を実行しよう。

ダッシュ攻撃でチクチク刻む。相手に考える時間を与えないように、連係していこう。技のつなぎ方が肝心。

チェーンコンボ属性	エリアル発動技
弱→中→強 P→K ※地空共通	立ち強K

空中を可憐に舞う一輪の華

相変わらずしゃがみ中Kのリーチが長く、攻撃判定の発生が速い千裂脚と組み合わせが良い。また、キャラ特性でもある３段ジャンプや空中ダッシュも使い勝手がよく、特に後者は彼女の常套手段となる。空中ダッシュ…文字通り空中でダッシュする行為だが、パンチボタン3つ同時押しすることでジャンプ直後に低空ダッシュが可能となる。もちろんここから出す攻撃はしゃがみガード不能だ。具体的には、下段攻撃で相手をしゃがみガードにさせて突発的に低空ダッシュ強K(十字ボタン前以外)を出し、それがヒットしたら、しゃがみ弱K→しゃがみ中K→千裂脚の連続技を決める。少し高度を高くして中Kを出せば、相手の背後へまわることもできるので使い分けるといいだろう。

春麗

攻めの要、低空ダッシュ強Kをモノにしよう。操作は↑+P3つ+強Kだ。

このあとは連続技。再び空中ダッシュor足払いのラッシュ攻めも有効だぞ。

出は少し遅いがリーチの長いしゃがみ中K。離れすぎていなければ、キャンセルして千裂脚も決まる。なにかと重宝するおみ足です。

対人戦の心得 ① タッグバトルを活用しよう

危ない時にはキャラ交代（ヴァリアブルアタック）

このゲームは、チームワークが勝利を左右する。まず、キャラの交代について。交代のひとつの目安として、体力ゲージの赤い部分が大量にあるときが挙げられる。待機中にそのダメージを回復させよう。しかし、回復中に再び交代すると赤いゲージがなくなるので注意。基本的には体力ゲージの回復に使うが、それ以外に攻める手段にもなるぞ。

交代するキャラは攻撃するが、ガードされると反撃は必至なので注意しよう。交代するときはタイミングが重要だ。

無敵をうまく利用する

交代の利点は体力回復以外に、その行為自体にもある。交代コマンド入力後、待機するキャラは無敵になるため、飛び道具などに合わせると打ち勝てるぞ。

必殺技扱いなのでキャンセルも可

交代は必殺技扱いなので通常技にキャンセルが利く（ガードの上から体力を削ることはない）ため、転倒する技のヒットに出せば連続技にもなるのだ。

ヴァリアブルコンビネーションで大ダメージを奪え

タッグバトルの華といえばこの合体攻撃だろう。ハイパーコンボゲージを2 つも消費するが、ヒットしたときのダメージは大きく、爽快感もひとしおである。しかし、タッグの組み方によってはまったくの無駄になってしまうケースもあるのだ。これはキャラの組み合わせが同じでも、発動するキャラが違えば状況も一変する。合体技はパートナーの出す技を考えて、無駄のないように使いたい。

普段は昇龍裂破を使うケンもリュウといるときは真空波動拳を放ちます。やればできるんだ?

良い例

合体技が飛び道具同士なら、まず相性はいい。突進技同士ではそうとは限らず、その技の移動速度や発生時間などが結果を左右する。それ以外にも様々な結果があるので、色々と試してみよう。

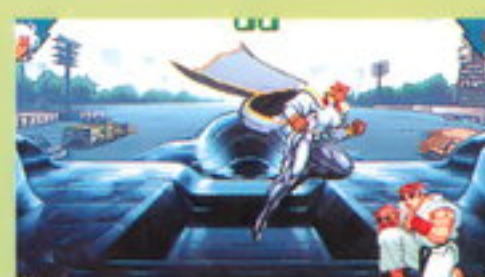
悪い例

チュンリーの気功掌と突進技は相性が悪い。特に発動側が突進技の場合は最悪で、発動する間合いによっては気功掌が当たらないこともあるのだ。せっかく使ったのにこれじゃゲージがもったいないね。

STORM

空中ダッシュで2択を強いる

チェーンコンボ属性	エリアル発動技
弱→中→強 P→K ※地空共通	立ち強K しゃがみ強P しゃがみ強K

ダッシュ速度が速く、若干クセがあるもののリーチの長い通常技が特徴。彼女の攻めはチュンリーのそれに近いが、空中ダッシュできる方向が8方向ある分、多彩な攻めが展開できる。それでも基本は同じで、対空ダッシュ攻撃としゃがみ弱Kの2択の末にエリアルを決めるのが狙いだ。空中ダッシュ中に出す技は強Pか強Kがいい。中Pは着地のスキをなくすために使えるので、着地投げなどを狙うときに活用しよう。空中ダッシュ攻撃がヒットしたあとはしゃがみ弱K→立ち強Kとつなげてエリアルを発動をするが、彼女のエリアルは他のキャラと比べてクセがあるので、ダメージを与える自信がない場合には空中ダッシュ攻撃を繰り返しながらダメージを与えていくといいだろう。

ジャンプ直後十字ボタンを斜め下へ入れてパンチボタン3つを同時押し。そしてすぐに強Pか強Kを出して、着地後に連続技だ。

ライトニングアタックは攻撃力が低いものの判定が強いので活用したい。連続技に組み込むことも可能だ。

ダブルタイフーンはヒット後に相手を浮かす効果がある。空中で出せば様々な攻撃で追い打ちができるぞ。

NASH

やることは同じ?

チェーンコンボ属性	エリアル発動技
(地)弱→強(3発) (空)弱→中→強 ※双方ともP→K	しゃがみ強P

サマーソルトシェルに飛び道具が加わり、待ち戦法に磨きが…と、思いきや万能な空中ガードの前にはあまりにも無意味。しかもガードされるとハイパーコンボによる反撃の恐れも…。つまり、彼にとって待ち戦法は効率が良くないので、相変わらず使い勝手の良いソニックブームとスキのない新技をメインに攻めた方がいい。攻めの要はやはりソニック。とりあえず出して、ダッシュやダッシュジャンプで接近しよう。ダッシュからはしゃがみで弱K→中K→強Kと刻んで、ヒットを確認したらジャスティスへ。ガードされたら再びソニックを出すか、ムーンサルトスラッシュ（地上入力）で相手を固めよう。攻撃が当たるまでまとわりつくようにラッシュをかけるのが常套手段だ。

ソニックをダッシュで追いかけてから昇りムーンサルトスラッシュ。

そのあとは弱攻撃で固める。チェーンコンボの合間に次の行動を考える。

ダッシュしゃがみ弱K→しゃがみ強P→エリアルも狙おう。投げ(K)のあとにも、ダッシュしゃがみ弱Kからの連続技を決められるぞ。

GAMBIT

必殺技を駆使して闘おう

チェーンコンボ属性	エリアル発動技
(地)弱→強(3発) (空)弱→中→強 ※双方ともP→K	しゃがみ強P

彼の特徴は必殺技がどれも強力なこと。それぞれに使いどころがあり、飛び道具は牽制や対空に、ケイジャンスラッシュは弱なら牽制や奇襲、強は連続技に適しており、ケイジャンストライクは奇襲に最適だ。特にケイジャンスラッシュの弱はリーチがあり攻撃判定の発生が速いという恵まれた技であり、ガードされてもスキは少ないので多用できる。何か攻撃を出したあとのフォローにつけ加えるだけでヒット率も上がるだろう。通常技は全て接近したときに、チェーンコンボとして使うことになる。また、ダッシュからなら、しゃがみで弱K→中K→強Pとつないでエリアルを決めることもできる。どんな間合いでも自由に闘えるのが彼の魅力であり、頼れるところでもあるのだ。

キネティックカードを連発して、相手が跳んでくると思ったらこちらを。

弱のケイジャンスラッシュは主力武器。出が速くてリーチもあるぞ。

ケイジャンストライクはPとKで攻撃形態が異なる。Pの方なら相手のガード方向を惑わすのに最適な攻撃が出せるぞ。

対人戦の心得②　連続技を狙え

エリアルレイヴをマスターしよう

空中で連続技を叩き込む特殊なシステムのエリアルレイヴ。このゲームをやるからには、これを知らないと面白さは激減するぞ。ここではエリアルレイヴのやり方を詳しく説明していくので、しっかりとマスターしよう。そして実戦でかっこよく決めてほしい！

① エリアル発動技を当てる

各キャラに1〜3つは用意されている専用の技。これが当たると相手は空高く舞うのだ。

② スーパージャンプで追いかける

エリアル発動技がヒットしたら、すぐに十字ボタンの↑か↗へ入れよう。相手を追えるぞ。

③ 空中でチェーンコンボを決める

スーパージャンプしたらすぐに弱P→弱K→中P→中Kと押す。キャラによっては異なる。

④ 最後に必殺技を決める

強攻撃を当てると相手は吹き飛ぶので、中攻撃をキャンセルして必殺技を叩き込む。完了。

様々な状況から成立する連続技

なんでもアリのように見えて、実はちゃんとした法則がある連続技。それを成立させるには、相手がガード不能で、なおかつ体にやられ判定が残っている状態を作らなければならない。それはエリアル発動技をヒットさせたあとや打撃技、投げ技を決めたあとに起こる状態だ。キャラによっては連続技も異なるが、代表的なものを挙げておくので参考にしてほしい。詳しくは次号以降で紹介するぞ。

ほとんどのキャラが投げ技からハイパーコンボが確定する。投げ抜けされなければの話ではあるが。

ダウン攻撃→追い打ち

転倒直後の一瞬は相手の体にやられ判定が残る。その残っている時間内に攻撃を出すことができれば連続技になるのだ。簡単な例だと、しゃがみ強K→必殺技など

投げ技→追い打ち

投げられて転倒するまでと、転倒してからの一瞬には、追い打ちできるチャンスがある。投げ抜けとかダウン回避をされると、当然だが追い打ちは決まらないのだ。

VEGA

チェーンコンボ属性	エリアル発動技
(地)弱→中(強) (空)弱→強(3発) ※双方ともP→K	立ち強P

やっぱりチェーンは苦手

相変わらずのチェーンべただが、強力な連続技を備えているので心配はご無用。問題は大きな体でどう闘うかだ。彼の弱点はダッシュ速度が若干遅いことと、地上のチェーンが乏しいこと。強力な連続技を狙う機会も少なければ、ガードされると反撃を受けてしまう。ここは素直にジャンプ中K→強Kで跳び込むか、逃げジャンプ→ダブルニープレス、スーパージャンプ→ヘッドプレスなどの奇襲で地道に攻めていこう。狙う連続技は、①ダッシュしゃがみ弱K→立ち強K→エリアルで弱P→中P→サイコクラッシャー。②ダッシュしゃがみ弱K→立ち強P→ダブルニープレス。③ジャンプ中K→強K→着地後地上の連続技となる。単純なものばかりだが、破壊力は抜群である。

エリアルレイヴからなら破壊力抜群のサイコクラッシャーを確実に決めることができる。ぜひ狙っていこう。

サイコフィールドは出るまでが遅いが、出てしまえばこちらが先に動けるので攻めに転じることができる。

相手の目前から後方ジャンプ強K→ダブルニープレスの連係。奇襲にはなるがガードされてしまうとそれまで。反撃の的だ。

MAGNETO

チェーンコンボ属性	エリアル発動技
(地)弱→中(強) (空)弱→中→強 ※双方ともP→K	立ち中P 立ち強K(2発目) しゃがみ強P

空中からガンガン攻めろ

マグニートーはダッシュ速度も速く、通常技のリーチもそこそこあるのだが、空中から攻めるのが常套手段になる。それはジャンプ軌道が鋭く、そのうえチェーンコンボが地上のものより強力だからだ。

通常ジャンプからチェーンコンボで攻め立て、攻撃がヒットしたらしゃがみ強Pからエリアルを決めよう。それが画面端なら、弱P→弱K→中P→投げ（K）から色々なことができる。例えば、再び投げ（K）を決めたり、転倒している相手に強P（着地直前）→しゃがみ強Pから再びエリアルへ、など。無論、投げ抜けやダウン回避で逃げられてしまうが、決まれば大ダメージは確実だ。また、ハイパーグラビテーションのヒット後からの連続技も豊富なので狙ってみよう。

地上の通常技のリーチも長いので、ダッシュから仕掛けよう。ヒットしなくても飛び道具でキャンセルだ。

空中から突然出す飛び道具も効果的。E-Mディスラプターは攻撃範囲と攻撃判判定の発生が速いのが長所だ。

ハイパーグラビテーション後はしゃがみ強Pやマグネティックテンペスト→しゃがみ弱K→しゃがみ強Pなどからエリアルへ。

DHALSIM

チェーンコンボ属性	エリアル発動技
(地)なし (空)弱→強(3発) P→K	近距離立ち中P

エリアルもOK

最大の武器は長い手足と発生の速いヨガインフェルノだ。地上では立ち中Kや強K、強Pといった長い手足で牽制していく。遠距離攻撃でも空振りキャンセルが可能なので、ヨガファイアー（弱）やヨガフレイム（強）、ヨガブラスト（強）なども混ぜて出そう。エリアルを狙うときは、ドリル（弱K）→中K→強Kから立ち中Pへつなぐ。中Pは急いで出さないと遠距離技になってしまうので注意しよう。画面端なら投げ（中P）から立ち中Pをヒットさせることができる。浮かせたあとは、後方スーパージャンプから弱P→弱K→中K→強Kが基本となるぞ。また、地上ではしゃがみ中K→ヨガインフェルノが安定した連続技なので、ゲージがあるときはこちらを狙うといい。

リーチに関しては文句なし。攻撃判定の発生も速いので多用できる。すぐに必殺技でキャンセルすればスキを消すこともできるぞ。

ヨガファイアーはスキが少ないので、攻めが止まることはないぞ。

中ドリル→強頭突きで一応2ヒット。エリアルを狙うならドリルは不適切。

対人戦の心得
③

対人戦のセオリー

キャラクターに合った攻め方を考える

総勢17名のキャラクターたちは各々が得意とする闘い方を持っている。そのキャラの秀でた特性をより効果的に活用するのがプレイヤーの役目であり、対戦の面白さでもあると言えよう。まず基本となる攻め方を覚えよう。

長所を生かすも殺すも扱うプレイヤーの腕しだいである。また、駆け引きの勝負強さも関わってくるだろう。

反撃のポイントを知る

アドバンシングガードやヴァリアブルカウンターという反撃に適した手段をうまく使おう。

攻めていくばかりが能じゃない。ときには相手のラッシュ攻撃にあってガードを強いられることもある。だが、ただ固まっているのも、また能じゃない。反撃できるポイントがあるなら、確実に決めていきたいところ。見た目ではわからなくとも、意外と反撃できる技は多いぞ。

地上からの攻め

このゲームにおける地上戦の有利な手段としてはダッシュ攻撃が挙げられる。ダッシュ中はいつでもガードできる上に攻撃を出せば単純に攻撃範囲も広がり、それに伴い連続技も決めやすくなる。当てにくいエリアル発動技もダッシュ弱攻撃から簡単につなげられるのは最大の特徴だ。

とにかく走る。走って損することはなにもない。相手の攻撃を待つなんて、いまや時代遅れの戦法なのだ。

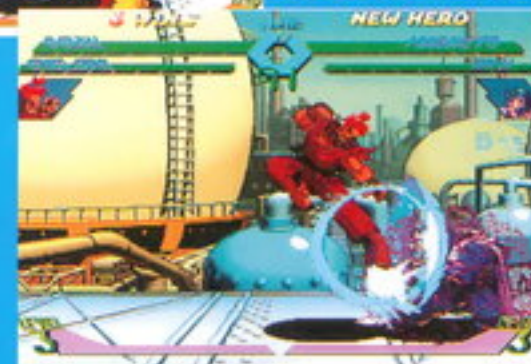
空中からの攻め

空中から攻めるときに役立つ戦術にはチェーンコンボと空中ダッシュが挙げられる。双方ともガード位置を撹乱させる効果はあるが、それがヒットしたあと連続技に移行する判断力や、ガードされたときの対処法と次の攻めを実行する手際の良さがプレイヤーに問われるのだ。

ガードが固い相手にはガードできないように攻めていく。これもキャラによっては得手不得手が分かれるぞ。

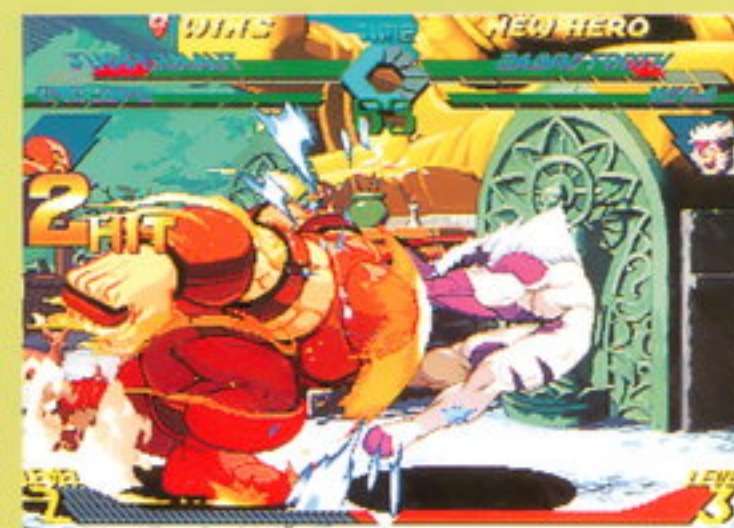
JUGGERNAUT

パワーで押し切れ！

チェーンコンボ属性	エリアル発動技
なし	立ち→＋強P しゃがみ強P

結論を先に言っておくと、彼はパワーだけのキャラである。必殺技のほとんどが相手にガードされてしまうと確実に反撃を受けてしまう。自慢のスーパーアーマーも連続技には弱く、また、その大きな体は連続技を食らうにはうってつけのものである。彼で闘うなら力で強引にねじ伏せるくらいの気概を持ちたい。

地上にいると危険がいっぱいなので、ジャンプ強Pを振り回しながら相手に接近していこう。それがヒットしたらしゃがみ強Pから弱P→弱K→中P→中K→強Kのエリアルを決める。ゲージがあるときは立ち弱Pや弱Kからハイパーコンボを狙いたい。ハイパーコンボは各種投げ技からの追い打ちにも使えるため用途も多いぞ。ゲージを溜めることを最初の目標に。

地上で多用する立ち弱攻撃。ゲージがあるときはハイパーコンボをセットに。

多少のダメージなら退け反らない。必殺技で強引に割り込むのもいい手段だ。

狙いはコレに限る。破壊力、発生速度ともに申し分なし。ガードされてしまうと反撃は必至だが…。

ZANGIEF

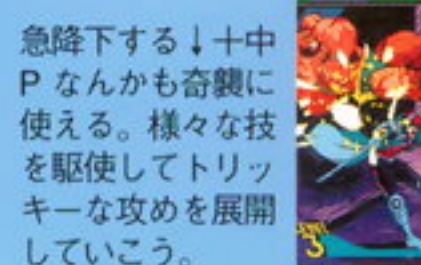
スクリューだけじゃないぜ

チェーンコンボ属性	エリアル発動技
なし	しゃがみ中P 投げ（中P）

とはいえ、投げ間合いが広く破壊力のあるスクリューには頼らざるを得ないので決められるところではキッチリ決めよう。投げ以外の必殺技で多用できるのが、Kのダブルラリアットだろう。これがヒットすると相手は垂直に跳ね上がって着地するのだが、その着地はスクリューを決めるチャンスにもなるのだ。また、エリアルで弱K→中K→ダブルラリアットと当てれば、倒れている相手に追い打ちを決めることもできる。さらにジャンプダブルラリアットがヒットしたあとはしゃがみ中Pで拾うことも可能である。

相手に接近したいときは、スーパージャンプから↓＋強Pか↓＋中Kがいい。特に前者は技を出している最中に若干の空中制御ができるというオマケつきなのだ。

めくりボディプレスからハイパーコンボへ。この他にも投げ（中P）のあとやダブルラリアット（K）のヒット後などに狙ってみよう。

とんでもなく間合いが広いスクリューパイルドライバー。破壊力もあるので、相手に接近したときは狙おう。

急降下する↓＋中Pなんかも奇襲に使える。様々な技を駆使してトリッキーな攻めを展開していこう。

SABRETOOTH

浮かせて投げれば終わり

チェーンコンボ属性	エリアル発動技
（地）弱→中（強） （空）弱→中→強 ※双方ともP→K	しゃがみ強P 立ち強P（2発目）

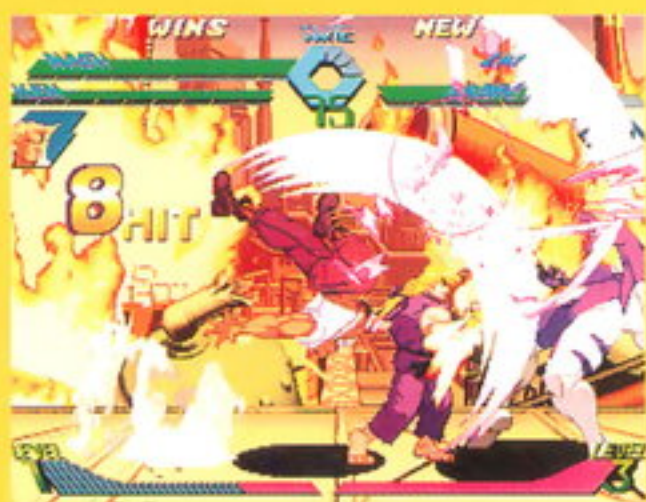
特筆すべきはジャンプの速さで、連続ジャンプ攻撃だけでも有効な戦術となる。また、エリアルからの連続技が強烈で、投げ抜けされなければ致命的な大ダメージを与えることもできるのだ。まず、ジャンプ攻撃には強P→強Kのチェーンコンボを使い、連続的に攻める。それがヒットしたらしゃがみ弱K→しゃがみ強Pで相手を浮かせよう。エリアルでは弱P→弱K→中P→投げを決める。このあと相手に投げ抜けされなかった場合は、ウェポンXダッシュで追い打ちが可能だ。それが決まったあとゲージがあれば再び同じ技が入る。このとき自分は画面外で見えにくいが、すぐにコマンドを入力すれば間に合うぞ。彼が狙うのはこの連続技だけでも十分。そのためにゲージを溜めよう。

ゲージが3つあるときに空中投げが決まってしまった。こいつぁ決めるしかないでしょう。この瞬間ケンの負けが確定したのでした。

鋭い攻撃判定を持つジャンプ強K。やわな対空技なら簡単に潰せるぞ。

ダッシュ強K。リーチがあるので、たまには奇襲に使ってみよう。

連続技を決めるまでの過程

連続技を覚えたはいいが、いざ実戦になると決められない。そんな悩みは誰でも持っているはず。しかし、普通に闘っていても意外とチャンスはあるもので、単にそれを見逃していることも多い。また、チャンスは待つだけではなく、作ることもできる。プレイヤーのちょっとした努力で、いくらでもチャンスを作り出せるだろう。その駆け引きも対戦の醍醐味である。

チャンスを作り、それを生かすことがプレイヤーの仕事。苦労の先に感動があるってね。

空中チェーンコンボから

空中チェーンコンボでジャンプ攻撃を2〜3回出して着地後に下段攻撃を出す。これだけでも意外とガードされにくい。バレているときはいきなり下段とか。

めくり攻撃から

左右のガード方向を迷わせるにはめくりが一番。スーパージャンプなどから重なるように仕掛ければヒット率も上がるはず。起き上がりも狙い目だ。

近距離の反撃から

反撃確定の場面からゴッツイ連続技を叩き込むのは常套手段。一度決めてやれば相手もうかつな行動は取らなくなるので、同時に主導権を握ることもできる。

遠距離の反撃から

必殺技の空振りを見た瞬間に連続技の操作が自動で行われていれば一人前か。何をしようか考えているようではまだまだ。キッツイのをお見舞いしてやろう。

おまけ

X-MENキャラクターの素顔が知りたければハロカプを読め!!

プレイはしていてもX-MENキャラの素顔を知っている人は何人いるだろうか。ストームが盲目だって知ってた? マグニートーが実は良い人だって信じられる? ゲームのマニュアルではあまり語られない、X-MENキャラの素性。そこにはアメコミの深い歴史に裏づけされた衝撃的な事実の数々が秘めている。気になった人はハロカプを読もう!

私が真実を示すシューキー秋友です♥

CAMMY

小刻みからエリアルへ

チェーンコンボ属性	エリアル発動技
(地)弱→強(3発) (空)弱→中→強 ※双方ともP→K	近距離立ち強K

キャミィの特徴は高い機動力と手数の多さにある。また、地上版よりも万能な空中チェーンコンボが攻める際に重宝するだろう。空中チェーンコンボを2〜4発(弱P→弱K→中P→強Pまで)出して、着地したらダッシュしゃがみ弱K→近距離立ち強Kまでを出す。どこかでヒットすれば最後に浮くので、エリアルを決めよう(弱P→弱K→中P→キャノンドリル)。ゲージがある場合は、地上でしゃがみ弱K→しゃがみ中K→スピンドライブスマッシャーを決める。自分の着地が画面端だと追い打ちが決められるので、しゃがみ弱K→近距離立ち強Kでエリアルへ。相手のガードが固くなったらフーリガンコンビネーションやタイミングよくキャノンストライクを仕掛けてみよう。

体の大きい相手には空中チェーンコンボを4発出せるので、3発目→着地下段か4発目→着地下段などでガード位置を混乱させよう。

突発的に出す空中キャノンドリルも効果的。エリアルの最後もこれで。

様々な攻撃でも受け止めるキャノンストライク。相手の牽制に合わせろ。

ROGUE

相手の能力を吸い取れ

チェーンコンボ属性	エリアル発動技
弱→中→強 P→K ※地空共通	しゃがみ強P 立ち強K

ローグを象徴する特殊技であるパワードレイン。この技は相手に向かって突進するガード不能の接吻攻撃だが、攻撃力は低い。だが、この技が決まると一瞬にして相手の必殺技を使えるようになるのだ。さらに、瞬獄殺以外のどんな技でも↓↘→+Kで出すことができ、技によっては本家のモノより格段に使い勝手が良い場合がある。まずは地上チェーンコンボからのキャンセルなどで能力を吸うことから始め、吸った能力はすぐに実戦投入しよう。普段はスーパージャンプから↓+強Kで攻め、それがヒットしたらダッシュ弱P→弱K→中P→中K→強Kまでを入れて浮かせる。浮いた相手にはエリアルで弱P→弱K→中K→リピーティングパンチを決めよう。破壊力は抜群だぞ。

まずパワードレインで相手の能力を吸う。この技自体の攻撃力に期待はできないが、出が速いので接近戦で活用できる。

ナッシュの能力をゲット。ソニックブームを基点に攻めることが可能に。

浮かせ技には2種類の技が用意されているが、どちらを使ってもいい。

豪鬼

細かいところで有利

チェーンコンボ属性	エリアル発動技
弱→中→強 P→K ※地空共通	しゃがみ強P

リュウとケンに似ているが、技の性能が若干異なる。その中でも特筆すべきは竜巻斬空脚で、しゃがんだ相手にも当たるのは弱〜強とも共通なのだが、弱のそれは破壊力が凄まじい。密着から3HITさせるだけでエリアルのダメージを大きく上回るのだ。実戦ではさすが密着ヒットは狙えないが、ダッシュ弱K→しゃがみ中Kから出せば2HITは手堅い。この連続技を常に狙うつもりで地上戦を展開していこう。相手に近づけないときはスーパージャンプから天魔空刃脚で一気に接近するのが手っ取り早い。ゲージが溜ったらしゃがみ中Kから滅殺豪昇龍か直接瞬獄殺を狙おう。理想としてはヒット後に追い打ちできる後者だが、回避されることが多いのが最大の難点だ。

うーん。今日もかっこよく決まった瞬獄殺。これからどう攻めようか。

などと考えている暇があったらしゃがみ弱K→しゃがみ強Pでエリアルへ。

狙いは弱の竜巻斬空脚。結局はガードされてしまうと危険にさらされる。

めくり中Kからの連続技はケンのそれと同じ。…いまいち地味だね。

MARVEL COMICS, X-MEN. CYCLOPS,GAMBIT,JUGGERNAUT,MAGNETO,ROGUE,SABRETOOTH,STORM,WOLVERINE AND ALL OTHER MARVEL CHARACTERS AND THE DISTINCTIVE LIKENESSES THEREOF ARE TRADEMARKS OF MARVEL CHARACTERS,INC.AND ARE USED WITH PERMISSION. © 1997 MARVEL CHARACTERS,INC.ALL RIGHTS RESERVED.© CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.THIS VIDEO GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC.

SHINING FORCE III
シナリオ1
王都の巨神

氷の魔人ウエンディゴ。魔界では姿を持たない魔人だが、身にまとう酷い寒さのために、周囲の空気が氷ついて写真のような姿になる。

シンビオスの故郷フラガルド。シンビオスの父、共和国独立戦争の立役者でもあったコムラードの治めるその地にも、秘密が隠されている。民衆を重んじる領主のおかげで、活気ある自由の町フラガルド。その端にある穴の開いた岩は、どんな謎を秘めているのか。

特報!! SPECIAL REPORT
完成度80%

第一の人生がここに幕を開く。シナリオ1、始動!

3つの人生が1つの物語を紡ぎ出す「フォースIII」。そのシナリオ1、序盤の物語がついに明かされる! 主人公は、内乱と侵攻、2つの脅威にさらされた共和国の青年だ。彼の名はシンビオス。君の冒険は僕の冒険になる。

●セガ●'97年12月11日発売●4,800円
●シミュレーションRPG
●1人プレイ用●全年齢推奨

走る列車の動きを見ながら戦う「ポイント切り替え」戦闘。線路のポイントを切り替えることで汽車の走路を変えつつ、戦うのか?

シナリオに入る前に、まずは特徴的な戦闘を2つ見てみよう。1つは、どこから出現するかわからない墓場の亡霊たちとの戦い、もう1つは走る汽車の合間を抜けての帝国憲兵隊との戦闘。こうした場面では各戦士の機転と、とっさの判断が重要になる。

墓場&ポイント戦闘

目の前の墓石が突然破壊され、その下から亡霊が出現。どこから現れるかわからない敵との戦闘だ。

 © SEGA ENERPRISES,LTD.1992,1993,1997

第1章
海上都市サラバンドの悪夢

飢饉と内乱で疲弊したアスピニア共和国に、強大な軍事国家デストニア帝国が侵攻した。戦略上の重要拠点バルサモを中心に、緊張の高まるなか、中立国サラバンドが和平会議を提案。同意した両国盟主はその海上都市に集った。── これから起こる、悪夢を知らずに。

和平会議

和平会議当日。会議開催まで少し早い時間に、サラバンド総督から使者が来た。事前に皇帝と話し合ってほしいと言われ、エキュアル将軍と会議の場へおもむく代表国王。彼は、父の代理として随行していたシンビオスに、サラバンドを探るためにも、町を見てくるように命じる。

初期メンバー

シンビオス(剣士)

初期　　：HP12／MP8、移動6、素早さ5
魔法　　：リターンLv1（撤退）、
魔法防御：光5、雷2、
初期装備：スチールソード（ソード系）
持ち物　：薬草・毒消し草

ダンタレス(騎士)

初期　　：HP13／MP0、移動7、素早さ6
魔法　　：使用不可
魔法防御：炎5、風2、
初期装備：ブロンズランス（ランス系）
持ち物　：薬草

マスキュリン(魔術師)

初期　　：HP9／MP7、移動5、素早さ7
魔法　　：ブレイズLv1（炎系攻撃魔法）
魔法防御：炎20、氷15、雷・風・光・闇・各10
初期装備：ティンバーロッド（ロッド系）
持ち物　：薬草

グレイス(僧侶)

初期　　：HP10／MP10、移動5、素早さ4
魔法　　：ヒールLv1（味方のHPを回復）
魔法防御：炎・氷・雷・風・各15、光20、闇－5
初期装備：ティンバーロッド（ロッド系）
持ち物　：薬草・毒消し草

シンクロニティシナリオ・Shining Force Ⅲ

同じ時代、同じ大地に生きる、立場の異なる主人公たち。彼らの3種3様な人生を体験し、自分を「別の自分」から眺められることが、今作の最大の特徴だといえるだろう。3部に別れた主人公たちは、別の主人公の物語にも登場する。彼らが何を考え、どのような行動をとるのか。3部すべてを体験することで「Ⅲ」の真の世界が見えてくるはずだ。

ここでは、「フォース」シリーズらしいゲームスタート画面で、イシャハカットなる老人と悪戯者のアクーユが導く、3人の主人公を紹介しよう。

物語の導き手がゲームをスタートさせる「フォース」シリーズ。今回の導き手は不思議な老人と可愛い妖精。

各シナリオを担う主人公たち

主人公たちを紹介する際、プレイヤーを呼び寄せた不思議な老人イシャハカットは、彼らのことを下のように描写する。それが何をあらわすのかは、シナリオを解くことでわかっていくのだろう。……なお、3人の主人公たちの名前に限り、この冒頭部分で自由に変更できる。

シンビオス

共和国の有力領主の息子。代表国王ベネトレイムに言わせると、その父に似た真面目すぎる青年のようだ。

「── それは誠実で慈愛にあふれているが、事を交える時、魂は激しさに焼かれ、虎の獰猛さを解放するであろう。」
シナリオ1主人公・共和国所属

メディオン

シナリオ一の冒頭から登場。シンビオスに親近感を覚える、帝国の第3皇子。兵士たちからも慕われている。

「── それは冷静で明敏な頭脳を信条とし、感情に揺るがぬ強固な意志力のもとで、風のごとく戦場を駈ける竜となろう。」
シナリオ2(?)主人公・帝国所属

ジュリアン

ほかの2人と違い、初紹介のジュリアン。メディオンの例からすると、やはりシナリオ一で登場しそうだが？

「── それは孤高にして強靭な精神を持ち、冷徹の内なる哀しみ解き放たれし時、正しく鋭い牙をむく狼となろう。」
シナリオ3(?)主人公・所属不明

千年帝国を唱えるブルザム教

数回にわたってお伝えしてきた謎の仮面僧。第1章序盤では、和平会議の地にも姿を見せる彼らこそ、土着神エルベセムに対抗し、絶対的な神の支配を唱えるブルザム教の僧侶だ。ベネトレイムは、その「千年王国神話の実現」という目論みを危険思想として警戒している。

ゴリアテ

大扇子を操り突風を巻き起こす。風系魔法を使うと目されるが、未確認。

デス[illegible]レン

もっとも好戦的。地獄の鎌で鬼神の如く戦う。脅威の特技を持つ。

フィアール

知謀に長けた司祭で、変身の特技を駆使し、あらゆる場所に侵入する。ほかの司祭には劣るものの、戦闘力も超一流だ。

バサンダ

彼女に魅入られた者は、魂を奪われるという。強化版チャームを得意とする司祭。

サラバンドにて

国王に情報収集を命じられたシンビオスは、ダンタレスらをともない、３つの区にわかれたサラバンドの町へ出かけた。町人のおもな話題は、会議のために滞っている商売や、皇帝の息子たちのこと、策士と名高い共和国の代表国王のこと、など。一通り情報を集めたシンビオスたちは、会議中、帝国の仮宿舎とされている、東区へと足を踏み入れる。

Ⓐ.共和国寄宿舎
Ⓑ.共和国軍本陣
Ⓒ.都市警備隊の兵舎
Ⓓ.ガロッシュのハト小屋
Ⓔ.一般民家
Ⓕ.亡命夫婦の家
Ⓖ.軍人の家
Ⓗ.一般民家
Ⓘ.大商人の家
Ⓙ.科学者の家
Ⓚ.卵のいる家
Ⓛ.貿易センター
Ⓜ.道具屋
Ⓝ.武器屋［休］
Ⓞ.教会
Ⓟ.帝国兵士のいる酒場
Ⓠ.空き家
Ⓡ.サラバンド東区広場
Ⓢ.サラバンド総督府
Ⓣ.帝国寄宿舎
Ⓤ.陸地へ続く桟橋

西区〈共和国宿舎〉

ティラニィ
帝国に侵攻された、共和国・パルサモの町の領主。今回の件の当事者である。シンビオスを若輩とみなしており、名将コムラードの不在を嘆く。自らも軍を率いて戦うようだ。

エキュアル
共和国の将軍。寡黙だが、彼が口にする言葉に嘘はない、と言われる、信用のおける人物。国王を守るためならば、自らの命をかけ、敵をひきつける囮となることも辞さない。

ブライバブル
共和国の人間で、和平会議を提案したサラバンド総督・グラビーに顔が利くため、交渉役として本会議に参加したようだ。激することもあるが、悪い人物ではない。

共和国の領主たちの泊まる寄宿舎がある、サラバンド西区。東区とは中央区を挟んで、ちょうど対称となる形に区切られている。この地区には都市警備隊の兵舎があり、その周辺では、警備兵や傭兵などの姿を見ることができる。ちなみに兵舎脇のハト小屋の面倒は、警備隊長の弟で警備兵の１人、ガロッシュがみている。

兵舎裏の庭には、この美しい町が気に入り、雇われているアーチャー・傭兵ヘイワードがたたずんでいる。彼は、彼の仕える理想の主人を捜して、大陸を放浪しているという。

寄宿舎内、使者が国王を迎えに来たところだ。シンビオスはこの後、仲間とともに町に出て行く。

中央区〈商業区〉

町のある家には、ぷよぷよと跳ねてまわる奇妙な卵がいる。以前の「フォース」シリーズにも、妙な隠しキャラがいたが、もしや……？　この物体が何にせよ、今は取りあえず跳ねているのみ(笑)……。

国際的な規約のない小さな取引をあつかう貿易センターや武器・道具屋、さらに教会や酒場もそろった商業地区。現在は和平会議開催で警戒態勢が厳しいこともあり、商人の姿は少ない。武器屋も会議終了まで営業停止中だ。本来は品ぞろえの充実している道具屋も、薬草・毒消し草・天使の羽根のみ扱っている。酒場屋上の騎士の言葉は一度聞いておきたい。

入手可能アイテム

アイテム名	効果・入手場所など
薬草	サラバンドの道具屋で販売。価格は金貨10枚。対象１人のHPを約10回復する。
いやしの水	共和国寄宿舎の２階、室内の宝箱に入っている。対象１人のHPを全回復する。これはサラバンドの道具屋では販売していない。
毒消し草	サラバンドの道具屋で販売。シンビオスとグレイスが初期装備として持っている。毎ターンダメージをあたえる毒やしびれを打ち消す。
切り花	総督からの使者が、西区にいる花売り娘から買って、持って来た花束。マスキュリンからシンビオスに渡される。何か秘密が!?
天使の羽	フォースの主人公が必ず持っている。リターンLv１の魔法と同効果。戦闘を放棄し、近くの教会へ撤退する。道具屋で販売。金貨40枚。

東区〈帝国宿舎〉

帝国の寄宿舎がある地区。家々の前は、共和国民を卑下する帝国兵士によって固められており、入ることはできない。広場（地図中(R)）で帝国兵に呼び止められるとイベントが起こり、その後は一連の騒ぎが収まるまで、教会と共和国宿舎以外の場所には、一切立ち寄ることができなくなってしまう。

グランタック
血気にはやる自軍兵士をなだめる騎士キャンベルに、皇帝の第３皇子で人望のあるメディオン、そしてドラゴニュートとおぼしき人物が、シンビオスたちの前に現れる。

帝国兵との戦いは、昔戦場でダンタレスと対等に渡り合った、名高い帝国の騎士・キャンベルによって避けられる。

帝国と共和国の青年の、一瞬の交友。突然の爆発騒ぎが、それをさえぎる。

皇帝誘拐

東区で会った、帝国の第3皇子一行とあいさつを交わすシンビオスたちだが、途中で起こった爆発騒ぎに、急ぎ宿舎へ戻る。しかし、その途中で彼らは奇妙な仮面僧を発見し、戦闘に突入。僧侶たちは手強かったが、何とか倒す。次に出会ったのは国王ベネトレイム。彼らは、先と同じ仮面の僧侶を率いて、デストニア帝国の皇帝を誘拐してきたところだったのだ。誘拐を止められなかったシンビオスたちは、取りあえず宿舎に戻り、国王に意図を問いただすことにしたが、果たして真相は!?

邪教僧

HP15・素早さ6の邪教僧Aが1人と、HP14、素早さ5の邪教僧B×4が出現。武器は全員シミター（剣系）で移動力6。魔法は使わない。1ユニットを囲んでくるので、教会の壁や味方でフォローしたい。入手は薬草。他はAが金貨60枚、Bが金貨50枚。

スタート後、初めての練習的な戦闘だ。仮面僧はナイフを使用、魔法は使ってこない。

和平をぶち壊したベネトレイム。ダンタレスは怒り、王の行く手をさえぎるのだが……。

嘘を言わない誠実なエキュアルが、ベネトレイムの皇帝誘拐を否定した。だがそれでは、あのベネトレイムはいったい!?

戦闘突入!! 桟橋戦闘

ベネトレイムの身の証をたてる証人サラバンドの守備兵を守り抜け！

以後はシンビオス軍の参謀ともなってくれる、代表国王ベネトレイム。

皇帝誘拐の罪を着せられたベネトレイムは将軍たちが囮となって帝国主戦力を引き付けている間に、桟橋へと逃れた。桟橋には惨殺された警備兵と、逃げていく偽ベネトレイムがいる。偽王と2人の邪教僧は、皇帝を連れて2ターン目に戦闘を離脱、戦闘には参加しない。ここでの目標は生き残った警備兵ガロッシュを助け、邪教僧のボスを打倒すること。ガロッシュは隣接して話せば救助できるが、敵も彼を中心に攻撃してくるので、足の速いダンタレスを先行させ、話しかけよう。なお、バットのポイズンアタックには注意。最初の移動で桟橋の端に寄ると、海上を飛んでいるバットに攻撃される。

★ノンプレイヤーキャラクター

㋐ヘイワード

初期：HP11／MP0、移動5、素早さ5　魔法：不可
魔法防御：炎・氷・雷・風・各3　初期装備：木の矢

★救助するユニット

㋑ガロッシュ

HP10／MP0、移動6、素早さ1　魔法：使用不可
魔法防御：──　初期装備：木の矢（系）

Ⓐ邪教僧 Boss

入手：金貨80枚
武器：ティンバーロッド
魔法：ヘルブラストLv1（竜巻）
HP38／MP6、移動5、素早さ4

Ⓑ邪教僧 ×4

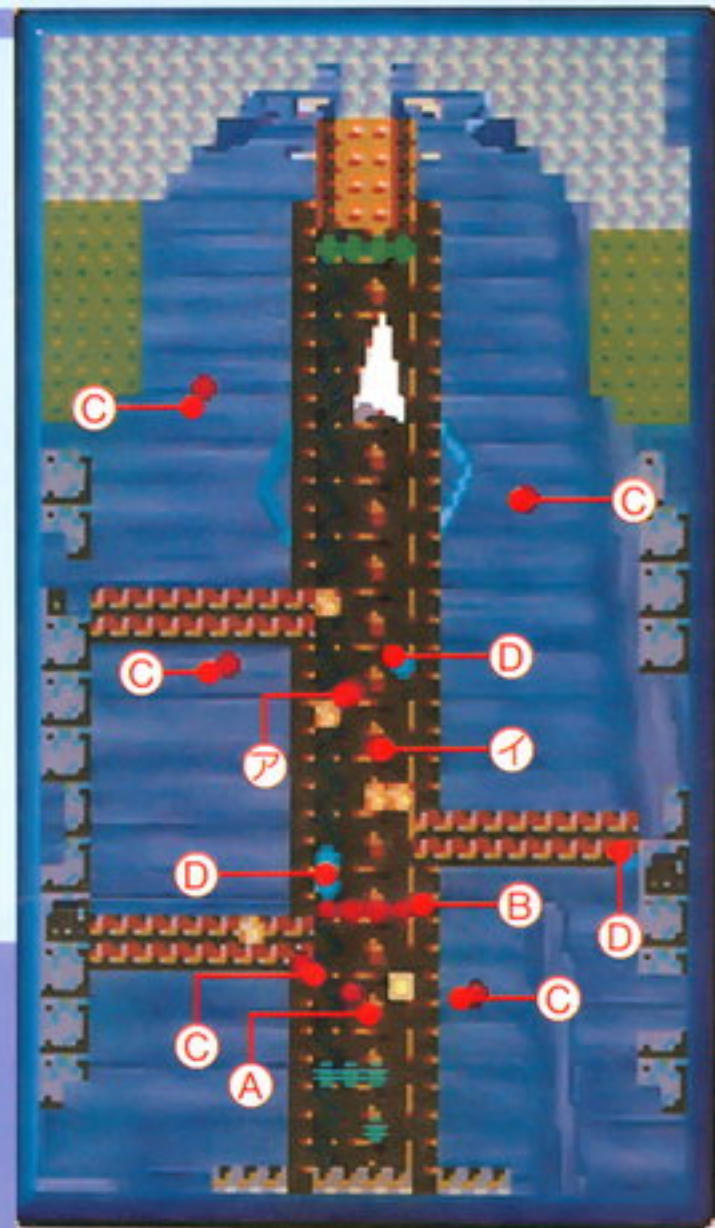
入手：金貨50枚
　　　薬草
武器：シミター
HP14／MP0、移動6、素早さ6

Ⓒバット ×5

入手：金貨30枚
　　　毒消し草
攻撃：噛み付き・ポイズンアタック
HP11／MP0、移動6、素早さ7

Ⓓタル ×4

ステータス
　：HP1／MP0
桟橋上に2つ並んだタルで、敵ボス側のタルを壊すと薬草入手。経験値5。

戦闘でリターンの魔法かアイテムを使うと、最寄りの教会に軍ごと撤退し、最初からやり直す。ただし、撤退前に戦闘不能になったユニットには、敗北数が刻まれる。

ストーリーの分岐

今回の戦いには、以後の物語に影響がある分岐点が用意されている。サラバンド守備兵ガロッシュの救助だ。彼は味方ユニットが話しかければ戦場を離れるので、助けたければ話し、違う展開を望むなら無視するのだ。共和国に兄がいるというガロッシュ。彼が倒れた場合、それで何か変わってくるのだろうか。

無事救助が間に合った場合、ガロッシュは戦場を離れ、皇帝誘拐の誤解を解くべく、サラバンドの総督に、偽ベネトレイムの情報を伝えに行ってくれる。

もう一人の証人ヘイワードは傭兵。ガロッシュを救えなければ、誤解は解けない。

新戦闘システム？

戦闘には、まだまだ新たな要素があるようだ。例えば右の写真。シンビオスの戦闘順になったとき、ダンタレスの頭上に妙なフキダシが？　これがどんな効果や役割に関係してくるかはまだわからないが、新たな戦闘要素が加わったのは、間違いないだろう。

フキダシのなかには、何やら絵が描いてあるようだが……。

部隊表を開き、ユニットのステータス画面を見てみると、右上端に、「友情」の文字が。これはいったい何をあらわしているのだろうか？

街

体験版で試そう！

「チンチコール！」
『チンチコール！』

正志と水曜日はエレベータを降りた。

「シッ。声が大きいわ」
「ハイ、すみません」

ゲーム序盤でつかえたら ここを読み直そう!!②

特報!! SPECIAL REPORT

●チュンソフト
●'98年1月22日発売予定
●5,800円（2枚組）
●サウンドノベル

本誌のプレゼントにもたくさんの応募があった「街」の体験版。この体験版を素材に、シナリオを読み解いていくときのキーポイントを解説していこう。今回は篠田正志のシナリオを攻略していくぞ。

体験版「篠田正志」のシナリオを徹底解剖！

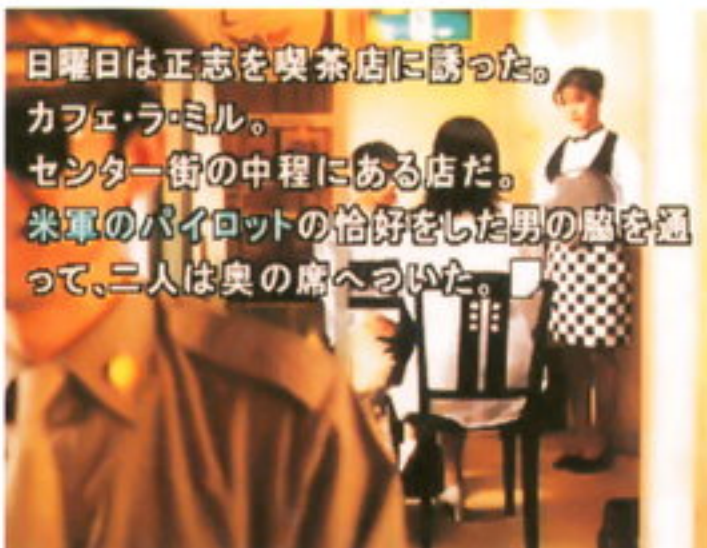
ナゾの組織"七曜会"とは…？

「日曜日」と名乗る謎の美女に呼び出しを受けた主人公の正志。渋谷のスクランブル交差点で待ち合わせ、話を聞いてみると、正志が関係していた学生運動を就職が内定していた企業の人事にバラす、と脅されてしまう。それをきっかけに、正志は謎の組織「七曜会」へ引き込まれていく……。正志のシナリオは、こんな感じで始まる。体験版に収録されているのは、正志が「七曜会」のメンバーになり、標的となった人物の２人目までを脅迫する下りまでだ。以下で解説している「バッドエンド」や「つづく」に引っかかるかどうかは、８人の主人公のどのシナリオから読んでいくかで変わってくる。ここでは、最初に正志のシナリオを読み始めた、という仮定で解説していく。シナリオの流れは右のチャートを参考にしてくれ。

10:20 バッドエンド①：隆士の選択がカギ

ここは何度か紹介してるシーン。デパートの屋上で正志が日曜日と話していると、コートの大男が現れる。これは外人部隊の男・高峰隆士なのだが、隆士は正志が内定している企業・ヨツビシの幹部に知り合いがいるといい、正志にヨツビシの就職は止めておけと忠告する。単純な正志はこれで気が変わってしまい、ヨツビシに就職することを止めてしまう。就職をネタにしていた日曜日の脅迫もこれで空振りに終わってしまい、シナリオはもちろんバッドエンドになる。

これを避けるには、隆士のシナリオの冒頭へ飛び、ある行動を選択しておく必要がある。そうすれば、正志のシナリオに隆士は現れず、めでたく（？）日曜日の脅迫も成功することになる。これでOKだ。

Aを選んでしまうと、隆士はデパートの屋上へ。ここではBを選ぶのが正解だ。

バッドエンドを切り抜けると、シーンは喫茶店に移る。ここで正志は「七曜会」に入ることになり、金曜日の名前をもらうことになる。

街 シナリオサブタイトル「七曜会」攻略フローチャート

時間の流れに沿ってそれぞれ２カ所「バッドエンド」と「つづく」がある。もちろん、先に別のシナリオを読んで、正しい選択肢を選んでいれば、「バッドエンド」は出てこない。"他のシナリオへの影響"は、正志の中で他の主人公の「バッドエンド」に絡んでくる選択肢が出るものだ。たったこれだけの範囲でも、主人公達は、複雑に影響し合っている。

 ©CHUN SOFT

11:40 つづく①：牛尾のZAPからジャンプせよ

喫茶店で早くも日曜日からの指令が下される。とある社長夫人を浮気をネタに脅迫する、というものだ。ここでシナリオは「つづく」となる。

この先を読むには、他の主人公のシナリオからZAPを使って飛んでこなければならない。正解は牛尾のシナリオ。牛尾がプロポーズの相手のいる宝石店へ行くが、このときの会話の中で「四十代後半といった感じの男」というTIPが現れる。このTIPを読んでみると、その中にZAPが！ 何回か解説してきた「TIP内ZAP」がここで登場するわけだ。

TIP内ZAP！

TIPを開いてみると、中には緑の文字のZAPが。これで「つづく」の先へ飛ぶことができる。「つづく」の先を読むためには、この「TIP内ZAP」を活用しなければならないことが多い。TIPはマメにチェックするように。

「つづく」の先では、正志の脅迫初体験シーンが始まる。脅されているのは、通信販売の大手企業リバーサイドの社長夫人・津川佳代子だ。そのライバル会社「オータムリーフ」の社長が秋葉雄三だ。

13:10 つづく②：美子のTIPを調べると…

なんとか津川佳代子の脅迫の任務を遂行した正志だが、その後「七曜会」の渋谷支部へ行くことになったところでまた「つづく」。ここでは美子のシナリオの中からZAPを探すことになる。

書店でのバイトの後にダイエットを決意した美子が訪れる「エステ・デ・エリザベス」。このエステがあるビルの中に「七曜会」の渋谷支部があるのだ。シナリオ中に現れるTIP「オカヤマビル」を開いてみよう。

美子のシナリオ。TIP「オカヤマビル」を開いてみると、7階に謎の組織「七曜会」が。ビルにそう書いてあるのかな（笑）。

ちなみに正志をプレイする前に美子のシナリオを進めていくと、美子はこんなバッドエンドを迎えることに。

「つづく」の先では、正志の「七曜会」への入会の儀式が行われる。「七曜会」の実体は、この時点ではまったくの謎なのだ。

15:50 バッドエンド②：陽平の行動がポイント

「七曜会」の渋谷支部を出て、新たなターゲット目指して街へ出る正志。正志に指令を出すのは、女子高生の水曜日に変わっている。次なるターゲットは、飛沢陽平のシナリオで登場する青井則生（青ムシ）だ。水曜日とともに高校の門の前で青ムシを待つ正志だが、そのまま進むといつまでたっても青ムシは現れず、バッドエンドになってしまう。これを解除するには、陽平のシナリオの冒頭に飛び、選択肢をひとつ選んでおけばいい。

そう、このシーンはハチ公前に呼び出された陽平が、女の子と会っているシーンだ。ここで彼女と話をする。入ることになる喫茶店には青ムシがいて、陽平の重大な話を盗み聞きすることになる。

陽平のシナリオで左の選択をしておかないと、青ムシはいつまでたっても喫茶店にいることになり、学校に来ない。したがって校門の前で待っていても会えない。あわれ正志は夜まで待ってバッドエンド。

これがバッドエンドを解除した後のシーン。下校していく青ムシがいる。正志の横にいるセーラー服の女の子が水曜日だ。残念ながら体験版で遊べるのはここまで。青ムシがどんなネタで脅迫されるのか、楽しみなんだがなぁ。

他のシナリオへの影響①

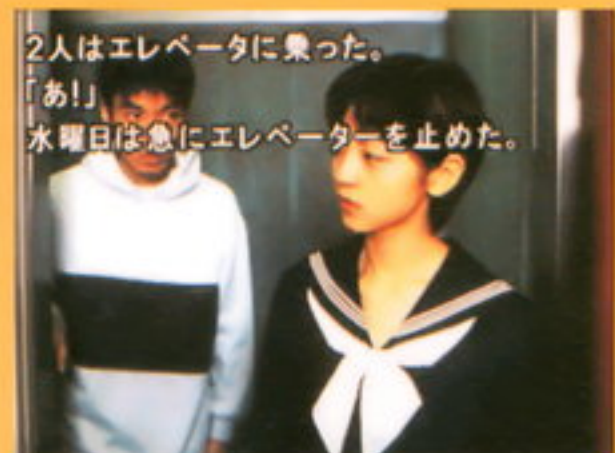
親への電話はNG

喫茶店で正志は300万円を払えば許してやる、と日曜日に言われる。ここでAを選んで電話をかけてしまうと、ある主人公をバッドエンドへ導いてしまう。シナリオライターの市川だ。市川が睡眠薬で寝入ったところに間違い電話が入り、起こされてしまった市川はさらに睡眠薬を飲み、結果的に飲み過ぎでそのままバッドエンドになる。

先に市川のシナリオを遊んでいれば、ここでピンと来るんだけど……。初めてではね。

他のシナリオへの影響②

エレベーターの行く先は？

「七曜会」の支部から水曜日とともに外へ出ようとしたとき、選択肢が出てくる。じつはここの選択は、美子のバッドエンドのキーポイントになっている。美子はエレベーターが止まっているからと階段を使うのだが、それが原因でバッドエンドになる、ということを考えると、ここでの選択の正解は……？

水曜日がいなくなり、逃げ出すこともできる。ここで逃げるか否かが問題だ。

大好評 街体験版プレゼント第2弾!!

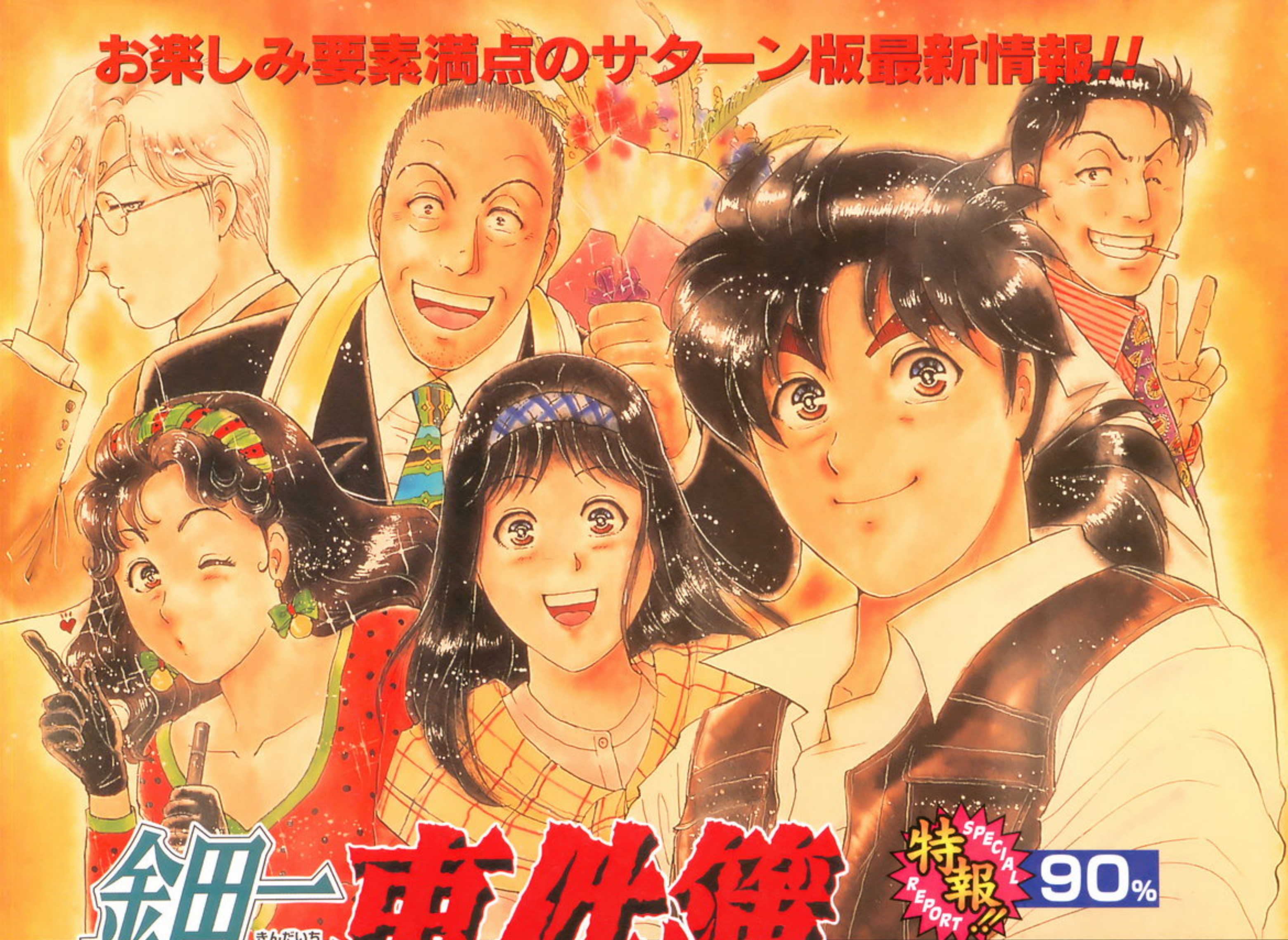
さらに100名様に!!

プレイヤーの感想や疑問に中村光一氏らが答えてくれるぞ!!

以前に本誌でもプレゼントを告知した「街」の体験版。あまりにも応募が殺到したため、急遽第２弾のプレゼントを用意したぞ。今回駆け足で紹介した正志のシナリオだけでもプレイ時間に直すと、2～3時間はかかる。これが８人分入っているのだから、体験版とはいえ、十分すぎる量が入っているのだ。今回は、サタマガ読者のみんなに体験版をプレイしてもらい、その疑問点や感想を中村光一氏をはじめとするチュンソフト開発陣にぶつけ、コメントをもらうという、うれしい企画も可能になった。希望者は欄外の宛先まで。また誌面での採用者には、素敵な粗品も用意しているので、運良く当たった人は、しっかりしたコメントを送ってきてほしいな。早いほうが採用率も高いぞ!? ドンドン送れ！

体験版とはいえ、プレイ時間を考えるとかなりのボリュームが入っている。ゲームシステムは製品版と同じ。違うところといえば、セーブができないことくらい。

【街体験版希望者＆感想コメント送り先】すでにサタマガ誌上でのプレゼントや、店頭、デジタルサーカス会場などで、「街」の体験版を入手している人も、感想や疑問、応援メッセージなど、ドンドン送ってきていいぞ。宛先は、〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株） サタマガ編集部「街体験版プレゼント」「街感想」各係へ！

お楽しみ要素満点のサターン版最新情報!!

特報!! SPECIAL REPORT 90%

金田一少年の事件簿
星見島 悲しみの復讐鬼

●ハドソン●1998年1月15日発売予定
●5,800円●アドベンチャー
●全年齢推奨

芸能界のスキャンダルに巻き込まれて非業の死を遂げたフィアンセの仇を討つために立ち上がった男、阿佐桐卓也。練りに練った殺人計画を、今号ではついに実行に移す！ はたして金田一少年の推理を欺けるのか!? さらにハドソンからゲットした最新情報で、サターン版でしか見ることのできない㊙ビジュアルがいくつもあることが判明！ 編集部の総力を挙げてチェックしたぞ!!

卓也
「死ねぇ！」

ついに第1の犯行におよぶ卓也！ 万全の体制で臨まなければ、完全犯罪は成し遂げられない。

七瀬美雪熱唱のオープニング！

ゲームのオープニングはセルアニメのムービーで盛り上げてくれる。ここで歌を唄っているのは、ゲームのなかでも七瀬美雪役で登場する声優の飯塚雅弓さんだ。人気アイドル速水玲香顔負けの、飯塚さんのキュートな歌声を思う存分堪能してほしい。

©1998 HUDSON SOFT ©天樹征丸／金成陽三郎／さとうふみや／講談社

サターン版でしか見ることのできないビジュアルが発覚！

ハドソンからの情報によれば、サターン版「金田一」には、美雪や玲香のサービスカットがいくつか用意されているという。だがそのグラフィックを実際に見るには、数々の選択肢を慎重にクリアし、ゲームオーバーになることなく先へと進まなくてはならないのだ。金田一少年も顔負けの推理でゲームをプレイし、ついにその映像をゲット!!

Aもしかしたら…パート3
Bこの警部は由布さんは自殺で死んだんじゃないと…

色々な選択肢を試してみたりもしたぞ。苦労しただけに実際に見られたときは感慨もの。

「ジッチャン」の名にかけて、このオレもかならずサービスショットを探し出してみせるぜ！ ムフフ、楽しみ、楽しみ。

速水玲香の㊙ビジュアル

一流アイドル速水玲香は、星見島にオープンするリゾートホテルのゲストとして招待されている。だがパーティーの合間を縫って、水着姿の撮影もスケジュールに組まれているらしい。なんとかその水着姿を拝めないかと、四苦八苦した結果を大々的に紹介！

玲香
「なんだか、とってもコワイ顔でしたよ」

事務所が同じ後輩のアイドル、渚ちはると一緒の玲香。もはや気分はストーカー状態なんですけど。

玲香
「それじゃぁ、いくよー！」

パーティーのイベントでノリノリの玲香。この次の日にはプールで水着撮影が待っている。

ちはる
「私たち、ここでパンフレットの撮影をしてて…」

タオルで隠れてるけど、これが玲香の水着ショット！

七瀬美雪の㊙ビジュアル

金田一行くところ美雪あり。船上でのパンチラシーンから、島についてのサービスショットまで、美雪のビジュアルを拝むには、金田一の行動ををチェックすることだ。ただし、美雪の場合はキチンと選択肢を選んで進んでいかないとサービスショットにはたどり着けないものが多い。怪しいと思った選択肢は、メモるなどしてチェックしておこう。

少女
「あイタタタタ…」

普通はぶつかってもパンツは見えないんだけど……。

美雪
「サンキューはじめちゃん！」

ほんとはバスタオルも取って欲しいけど……ってそれじゃまる見えか。逆に肩のラインだけで、あとは想像にまかせるだけというのもオツなものかもしれない。

あの明智警視にも♥な場面が？

ロス帰りの敏腕刑事である明智警視。原作では、優れた知力と甘いマスクで女性にも人気のあるこの人物も、サターン版では「脱ぐ」。どういう状況で明智警視のヌードが見られるかを詳しく言うことはできないが、彼が登場するということはゲームも終盤とだけ教えておこう。

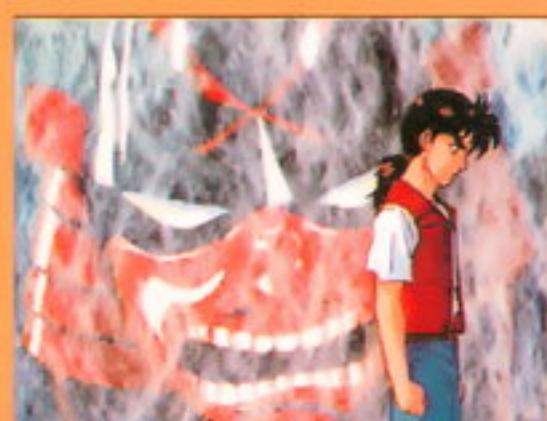
明智
「さすがは『金田一君』」

卓也編でもなお編でも登場する。プレイヤーにとってはありがたくない存在だ。

謎の男
「おはようございます」

これが問題のシーンだ！

女性ファンは失神確実!? 原作でも出てこない場面だ！

金田一に推理勝負で負けたのを、いまだに根に持っているというウワサもあります。

ついに計画実行か？ 急展開を迎える卓也編！

裁く者と裁かれる者を乗せた船は、ゆっくりと海上を進んで行く。夜のとばりが降り、人々が静かに寝静まるころ、復讐の野望に燃える瞳が輝き出す。たとえ自分は地獄に落ちても、彼女に刃を向けた連中だけは生かしておけない。覚悟を決めた卓也がついに動き出す！

～これまでのストーリー～

結婚を間近に控えて幸福の頂点にいた阿佐桐卓也は、フィアンセである由布の自殺によって絶望の縁へと追いやられる。しかも、じつは由布が他殺であることを突き止めた卓也は、怪しい人物が一同に会する星見島ツアーで由布の仇を撃つことを決意する。

多分、暗い話題を避けようとしていたのだろう…。

イベントプロデューサーとしての顔を持ちながら殺人計画を練ろう。

暗躍の舞台は客船の上

星見島に向かう豪華客船の上で、犯人らしい乗客に目をつけた卓也。周囲の目をごまかしつつ、準備を整えていこう。いろんな場所に移動し、いろんな人物にあって情報を手に入れておかないことには、完全犯罪なんて夢のまた夢だぞ。

ひとクセもふたクセもありそうな客が、やたらと乗り込んでいる豪華客船。誰をターゲットにするかを確定するためにも、船内をあちこち移動してみよう。思わぬ場所で、思わぬ情報が手に入ることもある。

Aこの女、あやしい…
Bいや、まだわからない…

麻衣
「ねえ、卓也さんも一緒に
朝ゴハン食べよ！」

優しい阿佐桐卓也の顔をしながらツアーを続けるのはかなりの苦痛だ。しかもそれが死んだ由布の家族の前だとしたら。仇を撃つとはいえ、人を殺すことには変りはない。お互いに哀しい思いを分かちあっただけに、なおさらだ。

CHECKPOINT マスターキーを手に入れる

船内を自由に歩き回るためにはマスターキーが必要。これは船長に気に入られないと手にすることはできない。船長に呼ばれたらよけいなことを考えずに、すっ飛んで行くこと。

船長
「君になら預けても大丈夫じゃ。
必要なら貸してやるから
いつでも言ってくるようにな」

研の部屋での行動

用意した睡眠薬をビールに混入し、それを研に飲ませることに成功した卓也。問題は研をすぐに殺すのか、それともしばらく待つのか。黙って放っておけば単なる酔っぱらいに見えるので、ここは焦らずに時間をおいてから殺害するのが正解だ。あんまりのんびり考えていると、研の部屋に人が尋ねてきて、大変なことになるぞ。迅速な行動が、完全犯罪につながるのだ。

殺してしまうのはいいが
死体をどうするんだ…

殺すも殺さないも卓也の自由。ほんとなら今すぐにでも地獄に落としたいが、ここはとりあえず我慢だ。

CHECKPOINT 隠れるならどこに？

突如研の部屋に来客がやってくる。すかさず隠れるならベッドの下を選択しよう。意外な話を聞くこともできるぞ。逆にクローゼットだと、あっさり見つかってしまうのだ。

明子
「それをパパが…
『あとが面倒だから』って
殺しちゃったでしょ」

失態!? すかさずリカバーせよ

窮地を脱した卓也は、研を殺しその遺体を海に投げ入れた。誰にも見つからず証拠も残していないはず……だったが、朝食の席で金田一にシャツのボタンがなくなっているのを指摘されてしまう。なくしたのは研の部屋に違いない、慌てて取りに行くが……。

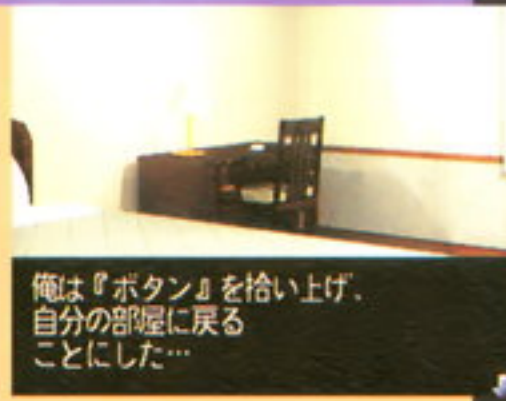
しかし、
いったいどこで落としたんだろう？

鋭い観察力を見せ付ける金田一少年。さすがにこれまでいくつもの難事件を解いてきただけはある。ここで油断してはすべてが水泡と帰してしまうぞ。

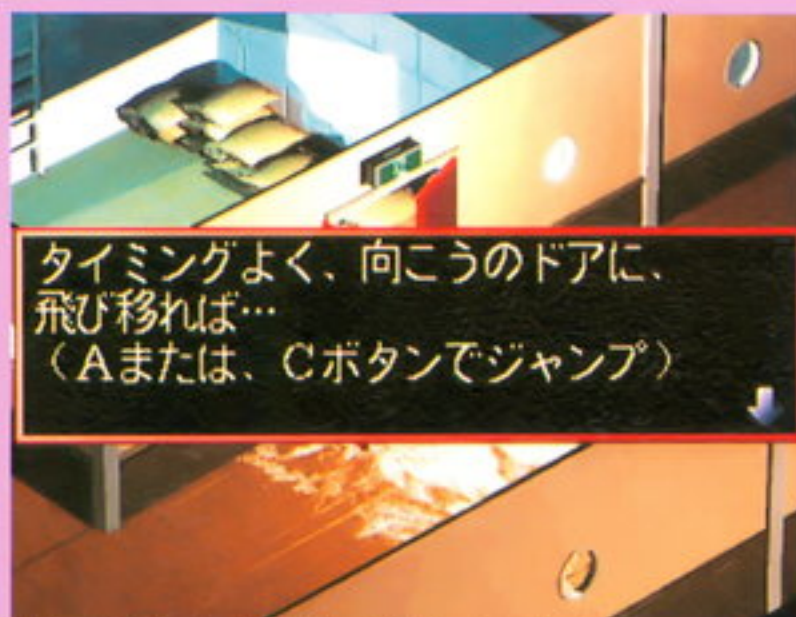
慌てて部屋に戻る卓也。ここに入るのを人に見られても怪しまれるぞ。とにかく何がなんでもイベントプロデューサーの振りをしとおさねば、由布の仇は撃てやしない。

Aもしかして、『研』の部屋に…
Bいや、そんなはずはない！

CHECKPOINT ベッドの下にあるボタン

問題のボタンはベッドの下に隠れたときに落ちたようだ。この部屋が怪しまれることがないとはいえ、証拠を残すのはまずい。サッサと拾い上げて、何食わぬ顔で部屋に戻ろう。

俺は『ボタン』を拾い上げ、
自分の部屋に戻る
ことにした…

原作のトリックを再現できる

原作のマンガでは、金田一を悩ませる奇抜なトリックがいくつも出てきた。それはこのサターン版のなかでも、プレイヤーが「行う側」として再現することが可能だ。しかもそのどれもが簡単なアクションゲームのようになっていて、そのトリックが成功するかどうかは自分次第というのが緊張感を煽る。

タイミングよく、向こうのドアに、
飛び移れば…
（Aまたは、Cボタンでジャンプ）

操作は簡単でも失敗すれば復讐は水の泡だ。

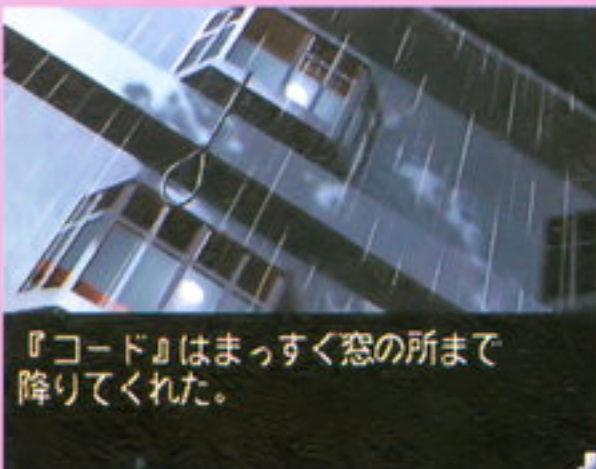
再現トリック1　ドアまたぎ

原作マンガでは「金田一少年の殺人」で登場したトリックだ。ドアからドアへと移動していくことで、本来足跡を残すはずの現場から脱出するというもの。操作はボタン1つだが、タイミングを外せば現場に自分の足跡をしっかり残すハメに。

船はさっきのよいんが続いており、
倉庫のドアも大きくバタバタと
ゆれている…

ドアの前にこぼれた小麦粉。これを踏むわけにはいかないので、しかたなくドアまたぎに挑戦する卓也。

再現トリック2　つるし上げ

これは記念すべき第1話の「オペラ座館殺人事件」からのトリックだ。窓から首を出したところをロープでひっかけてそのまま絞殺する。原作では男性がやっていたトリックを、女のながが成功させるのはかなり難しそうに見えるが……。

『コード』はまっすぐ窓の所まで
降りてくれた。

実際にやってみるとわかるが、ピッタリのタイミングでロープを引っ掛けるのは意外に難しい。ばれたら元も子もないので、極力慎重にチャンスを狙おう。

今回は頼れる味方!?
プレイヤーにエールを送る7人の怪人

犯罪を冒す側に立ったとき、彼らほど頼もしいアドバイザーはいないかもしれない。いままで金田一に挑み敗れていった5人の怪人（紹介している山童と赤ヒゲはオープニングのみ登場）が、プレイヤーの行動について、いろいろと助言をしてくれるぞ。

首狩り武者
「余計な人物への深入りは、
命取りになる…」

意外と厳しいお言葉も多いが、愛のムチと思ってしっかり受け止めること。次回は完全犯罪だ！

山童

秘宝島殺人事件で登場する石像。島のあちらこちらに設置されている。PS版のゲームにも登場した。

首狩り武者

飛騨カラクリ屋敷殺人事件で登場。美雪をさらったりと派手なパフォーマンスを繰り返した。この怪人も正体は女性だった。

雪夜叉

北海道の伝説にのっとる形で現れた雪夜叉。氷室画伯の別荘に集まった人たちを恐怖のドン底に陥れた。その正体は女性だったが。

放課後の魔術師

学園七不思議殺人事件で登場。学校に伝わる七不思議伝説を実行する形で殺人を繰り返した。結局秘密を守りたかっただけだった。

赤髭のサンタクロース

金田一の親友、佐木を殺した犯人。函館の異人館ホテルに現れ、全身真っ赤な服を身にまとって殺人を繰り返した。

ファントム

オペラ座館殺人事件で登場した。死んだ恋人の仇を撃つために、ファントムとなり殺人を繰り返す。金田一最初の相手だ。

地獄の傀儡師

魔術列車殺人事件で金田一と対決した怪人。奇抜な手口で次々と犯行を重ねるも、金田一の推理の前に一時は屈した。

ホテルに着いてからの行動

研を見事に始末したら、次は明子がターゲットになる。幸い、殺した研がまだ生きているよう見せかけることに成功している。これからの犯行はできるだけ研が行ったようにすれば、ますます犯人探しは難航するはずだ。卓也としては、研の存在に不安を隠せない明子をなぐさめるようなかたちで部屋へと連れ込み、殺せればベストとなる。もちろん犯行場所は、本来研が泊まるはずだった部屋を使えば問題なしだ。あとはいかに研の部屋のドアのカギを開けるか、すべてはそこにかかっている。

桂一
「202号室の『久堂明子』さま、
なんですけど…」

桂一の情報で明子に近寄るチャンスができた。彼女の不安を思いっきり煽りたてて、卓也が信頼されるようにしてやろう。彼女が研とあの世で出会うのも、もうそんなに遠いことじゃない。

いつのまにか俺のポケットには、
『セロハンテープ』が入っていた。

偶然入手したセロハンテープ。使わない手はない。

CHEKCKPOINT テープの使いどころは？

いつのまにかカバンに入っていたセロハンテープ。これは研の部屋のカギを細工するのに使う。カギの部分を止めて、いつでも部屋のなかに入れるようにしておこう。

Aよし、これで大丈夫だ。
Bいや、待てよ。

そしらぬ顔でだませ

パーティーの準備でアタフタと慌てる支配人を横目に、マスターキーを盗み出そう。返すときはアクションモードになるが、あまり深いことは考えずにサッサと進もう。

支配人
「阿佐桐さん、
どうしたんですか？」

細かくキャラクターを動かして視界から逃れよう。見つからないのが理想だが……。

CHEKCKPOINT 堂々とした態度で

カギを返すときのアクションで、もし支配人に見つかったとしても、ビクビクせずに堂々とした態度で言い訳すれば、拍子抜けするくらいあっさりとカギを返すことが可能だ。

俺は『フロント』の中へ入り、
『合カギ』を戻すフリをしながら、
『研の部屋のカギ』を元に戻した。

中盤最大の難所

なんとか明子を始末する準備は完了したが、ここで予想外の事態が発生する。卓也は何もしていないのに、殺人事件が発生するのだ。自分以外にも殺人に臨む者がいる。おかげでさらに卓也は疑われずにすむようになる。金田一の目もごまかせる!?

卓也
「こ、これは…」

銃声とともに殺人事件が発生！　卓也のアリバイは完璧だから、これで金田一の執拗な追求もかわすことができるのでは!?

CHEKCKPOINT 意外な展開が待つ

明子を脅かすために仕込んだ脅迫状が、さっきの犯人のものとして警察に提出されるのだ。あの銃殺の犯人は謎だが、これで卓也には非常に有利な状況が展開するようになった。

剣持
「7時30分にロビーへ…
『審判の使徒』より」

出し抜けるか、金田一一

2人の殺人者が出現し、さすがの名探偵・金田一少年も戸惑いを隠せないようだ。このままお互いに犯行を続けることができれば、金田一少年をだましきれるのかもしれない。だがどんな些細なきっかけからも、大胆な推理で犯人を見つけてきただけに油断は禁物だ。謎の殺人犯と上手に歩調を合わせ、警察を、そして金田一を攪乱すれば完全犯罪も可能！

はじめ
「あれっ？
阿佐桐さん…」

最初はこんな少年が、と誰もが思うが、その推理力を目の当たりにしたら、そんなことはいえなくなる。それくらい鋭い感性と推理力を持っているのだ！

はじめ
「『沢沼さんの部屋』にいた
アンタの様子がおかしかったのが
ずっと気になっていたんだ…」

向こうが最善を尽くす以上、こちらも全力で立ち向かうだけだ！

どんなに小さな証拠でも、このオレの目の前に残したときは、それが犯人の命取りと思え！
どんなに哀しい理由があろうと、「殺人」を犯すものは、「ジッチャン」の名にかけて、捕まえる!!

六花戦・四天機を従えてユナたちの前に

TACTICAL ADVENTURE
銀河お嬢様伝説

ユナ3

—LIGHTNING ANGEL—

●ハドソン●12月4日発売予定●5,800円
●タクティカルアドベンチャー●全年齢推奨

特報 SPECIAL REPORT!! 完成度100%

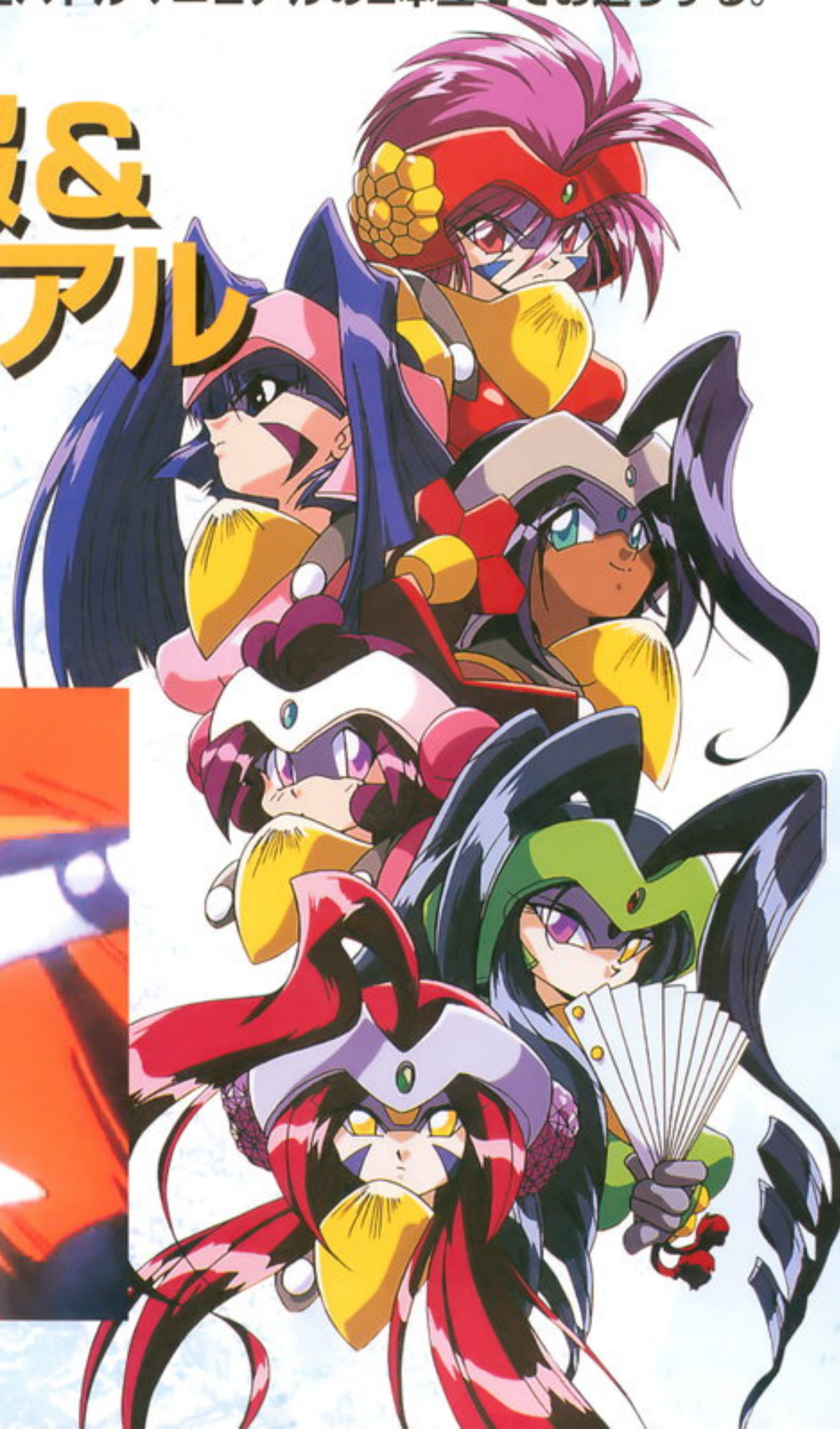
ゲームの発売をいよいよ来週に控え、着々と臨戦体制を整える「ユナ3」。今回は真の敵である黒皇帝の情報と、ゲームプレイの基礎をまとめたバトルマニュアルの2本立てでお送りする。

発売直前最新情報&BATTLEマニュアル

ターゲットを指定してネ
ポリリーナ LEVEL12 HP 170/170 EP 222/222 地形効果 5%
アイスバーン 移動力 1

どんなに過酷な戦況でも、ユナたちを傷つけず、効率よく戦う方法を伝授していく。プレイの参考にしよう。

いよいよ発売まで秒読みに入った「ユナ3」。キミのサターンでユナたちの勇姿を見ることができるのも、もうすぐだ。

©1997 HUDSON SOFT ©1992,1997 RED/イラスト：明貴美加

立ちはだかる最強の敵、機械化皇帝。

地球に突然宣戦布告してきた機械化帝国。その最高権力者とは、かつて宇宙を二分する伝説の戦いを繰り広げた「機械化皇帝」だ。前回の戦いでは白皇帝に敗れて封印される憂き目を見たが、今回は同じ過ちを繰り返すことなく、着実に銀河制圧の準備を進めている。対する白皇帝はいったいどこに？

「今　この時から　地球は
我が機械化帝国の支配下となった！

侵攻を始めた地球に向けてビジョンを送り込む皇帝。まずは巨大な姿で威圧する。

機械化帝国最高権力者

ダークなマントに包まれた皇帝の姿。顔を見た限りでは女性のようだが、表情ははっきりしない。どれだけの力量があるのかも不明だ。

その戦闘力、いまだ未知数。

強大な軍事力＋奸智に長けた頭脳の持ち主

ゲームが第２章に進めばわかるが、宇宙はほぼ機械化帝国の勢力下にある。その軍事力の大きさがうかがえよう。腹心ともいえる四天機と惑星侵略の実行部隊である六花戦を配下に持ち、皇帝本人は銀河のどこかでじっくりとその様子を見物している。ユナたちの行く手に様々なワナをしかけてくるあたり、力だけでなく頭も回る強敵といえるだろう。こんな強敵にユナたちはどう立ち向かう？

「我が名は『機械化皇帝』
この全宇宙を暗黒の彼方に
葬り去るために生まれてきた…

オープニングでチラリと見える容貌からは、女性のような雰囲気が伝わってくるが……。

直接対決はいつ？

最初からユナたちの目の前に登場するものの、実際に皇帝と戦うのはかなり先のようだ。広大な宇宙のどこにいるのかもわからないし、敵勢力下の宇宙では、六花戦や四天機といった幹部クラスとの戦闘がほとんどだからだ。

「貴様らは　もがき苦しみながら
この星もろとも　滅んでいくのだ！

やはり最終決戦まで戦いはおあずけか？

威圧的な態度でユナたちにプレッシャーをかける皇帝。六花戦や四天機を従えているという、実力を見られるのはいつの日か。

SCOOP!!
製品版には「ユナカード」が付いてくる！

発売を心待ちにしてるユナファンに朗報！　なんと「ユナ３」製品版初期生産分には、トレーディングカードが付いてくることが決定したのだ！　このカードは、春に発売が予定されているユナのトレーディングカードのプロモーション版にあたる。そのうえ、そのカードは豪華な台紙にセットされているらしいぞ。製品版のトレーディングカードには、今回の『プロモーションカード』は加わらないので、ファンならもちろんゲットするしかない！　発売まであと１週間。カードになったユナに会える日を、カウントダウンしながら待っていてほしい。

こんなにカワイイ3人娘カードなのだ!!

「ユナ」といえば明貴美加氏の描く魅力的なキャラ！　もちろんプロモーションカードでも、その魅力は炸裂!!　人気の３人娘の水着姿のカードを手に入れるために、ゲームも複数買いたくなっちゃう!?

現在鋭意制作中!!

読めばすぐに戦える！攻略ポイント付きBATTLEマニュアル<基礎編>

ゲームの発売直前に送る緊急企画！「ユナ3」のシステムを基礎から学び、実践に出る前にかしこい戦略を身に付けておこう。親切ていねいバトルマニュアルを読めば、臨戦体制が整うのだ！

ゲームモードは全部で3種類

「ユナ3」のゲームモードは全部で3種類。本来はロングレンジマップとシミュレーションパートは同じくくりになるのだが、ここではあえて別々にしている。それぞれのポイントを解説していこう。

アドベンチャーパート

いままでのユナシリーズを踏襲しているアドベンチャーモード。アドベンチャーとはいえ選択肢は少ないので、デジタルコミックのノリで楽しむことができるぞ。

サターンならではの高画質ビジュアルと声優さんの演技を堪能できる、ファンにはたまらんモードだ。

ロングレンジMAP

各章ごとに設定されたマップを移動するモード。戦闘が起こる場所に移動すれば、戦闘が発生する。戦闘に突入する前に、アイテムの補充やセーブを忘れずに。

アドベンチャーモードの選択次第で、行ける場所と行けない場所が出てくることもある。

MAPモードコマンド解説			
移動	次の場所へと移動する。イベントや戦闘が発生しない限りは何度でも可能。	情報	パーティーメンバーのステータスを確認できる。レベルのチェックもしよう。
お買い物	リューディアを呼び出し、アイテムの売買を行う。備えあれば憂いなしだ。	オプション	タイトル画面のオプションと同じで、音声のオン・オフなど設定を変更する。
		セーブ	ゲームデータの保存。セーブは4カ所まで可能で、それぞれ73ブロック使用。

シミュレーションパート

ユナたちを操作して機械化帝国と戦うモードだ。ミッションによって勝利条件は異なり、それをクリアすることが基本となる。ユニットは経験を積んでレベルアップし、強力な技を覚えていく。

どっちに決めたらいいんでしょうねぇ〜。

ユーリィのポイント解説　選択肢の重要性

アドベンチャーモードは何も考えずに選択肢を決定しちゃいますけど、それではいけないんですぅ。選んだコマンドによって、特定のステージに行けなくなったり、仲間にできないお友達ができたり、パラメータも変化しちゃうんですぅ。どんなときでも、選択肢が表示されたら落ち着いてよ〜く考えて、後で後悔することのないように決定しましょう。後戻りはできませんですよ。

どっちに決めたらいいんでしょうねぇ〜。

仲間にならないお友達も出てきちゃいますよ。

いよいよ戦闘、に行く前に

戦闘は「ユナ3」のメインイベントだが、実際に戦うまでに知っていると役に立つことがいくつかある。ここではそういった基礎の基礎について紹介していこう。ここで身に付けることが、後でかならず役に立つのは確実。しっかりと学んでいってほしい。

変則的な勝利条件をクリアするのにも欠かせない知識をゲットだ。

キャラクターの能力値

ゲームに登場するキャラクターを構成する能力は、右で紹介してる8種類。どの能力を重視すればいいかを考えてみよう。

最初はやっぱり大分弱いです。

項目	解説
HP	体力。0になれば戦闘不能になる。ユナが戦闘不能になると負けるぞ。
EP	各キャラ固有の技を使用するためのポイント。消費EPを考えて使おう。
攻撃方法	通常攻撃の方法を表示。キャラが最前線型か、後方支援型かがわかる。
攻撃力 技攻撃力	通常攻撃・技攻撃時の攻撃力をそれぞれ表示。メイン攻撃を決めよう。
防御力 技防御力	敵の通常攻撃・技攻撃を受けたときの防御力。低いキャラは後方に配置。
移動力	自分の行動時に移動できる距離。ただし地形効果により距離は変化する。
スピード	ターンが回ってくる速さ。これが低いとなかなか順番がこないぞ。
技	キャラクターが使用可能な技を表示。レベルアップで増えていく。

攻撃方法の違いについて

攻撃方法は大きく分けて3種類ある。隣接した敵にしか攻撃できない「近距離」と、離れた敵も攻撃できる「遠距離」、そして同一ライン上に並ぶ複数の敵を一度に攻撃できる「ライン」だ。どの攻撃方法も一長一短あるので、戦う敵に対してそれぞれ使い分けられればベストだ。

敵が少ないなら遠距離、混戦状態ならラインが役に立つ。メンバーも考えよう。

ユーリィのポイント解説　スピードの差について

詩織ちゃんはのんびりしてるので遅れがちですぅ。

スピードはキャラクターが行動できる順番を決める大切な要素なんですぅ。いくら強力な攻撃を持ってても、全然順番が回って来ないと宝の持ち腐れですぅ。次に誰が行動できるかを考えて戦術を立てないと負けちゃいますよ。

戦闘開始！ダメージを最小限に抑えよう

ついに機械化帝国との戦いの時がきた！　ここでは実際の戦闘でいかに被害を抑えて効率よく戦いぬくかにこだわって紹介していくぞ。ユナたちを痛い目にあわせるかどうかは、指揮官であるプレイヤーの戦術次第だ。よく読んで名指揮官になってほしい。

移動▶動きを読む

移動は攻撃前でも後でもできる。ここで考えてほしいのは、敵に背後を取られない場所に移動することだ。敵に背後を取られないように、相手の移動距離を考え、できるだけ安全な場所へ移動しよう。

先の先まで考えて、ユニットは移動させること。

行動▶臨機応変に

行動でプレイヤーが選べるのは「攻撃」と「技」と「アイテム」の3種類。通常射程に入った敵は、攻撃でダメージを与えていく。技は強力なものが多いが、使用回数が限られているのでここぞという場合に使いたい。アイテムはほとんど体力やステータスの回復に使うものだが、在庫がなければもちろん使用できない。戦闘に突入する前に、リューディアから忘れずに購入しておこう。

通常

戦う敵のタイプと反撃を受けない状況を考えて攻撃だ。

技

広範囲に攻撃できる、ユナの乱れ撃ちを見よ!!

ユーリィのポイント解説　戦うだけが経験じゃない

どれだけ経験値が入るのかは、残念ながら不明なんですぅ。

敵をやっつけても経験値は入るんですけどぉ、じつはわたしの技のようにHPを回復させたりしても経験値は手に入るんですぅ。だから直接戦闘に参加しないで、後方で回復に専念してるだけでもレベルアップすることが可能ですぅ。

より完璧に戦い抜くための応用テクニック

ミッションクリアをすると「戦闘評価」というランク付けをされる。味方のユニットの生存率と敵ユニットの破壊率で計算されるこのランキングで、つねにAランクを取るためにはどうしたらいいのか？　ここでは常時Aランクを取るための、より高度な戦闘テクニックをいくつか紹介していく。

最初は簡単でも、先へ進めば進むほどAランクを取るのは難しくなるぞ。

反撃を受けない方法

反撃を受けない一番簡単な方法は遠距離から攻撃すること。これなら完璧に反撃はない。近距離攻撃しかないキャラは、敵の背後に回りこむことで反撃を防ぐことができる。攻撃は背後からが基本だ。

遠距離攻撃を持っているならこれが確実だ。

背後に回り込めれば敵の反撃を受けることはない。

地形効果に注目！

ユニットが移動する地形にはそれぞれ能力が上下動するものがある。ユナたちに有利に働くものもあれば、敵にだけ有利に働く土地もある。カーソルを移動させて地形効果を調べ、つねに自軍が有利になるような場所で戦うのが基本。

矢印が上に向く場所を探して陣取ろう。

ユーリィのポイント解説　レベルのばらつきは？

自軍のユニットをまんべんなく強化したいと思ったら、マップ画面であちこち移動してみるですぅ。どこかに敵と模擬戦を行える場所があるはずですぅ。そこでレベルの差を補っておけば、敵にやられてランクを落とす心配もなくなりますよね！

序盤の味方ユニットの初期データを紹介！

１章の序盤でプレイヤーが使えるのは下で紹介してる４人のユニットだ。仲間になる初期データをよく見て戦略を考えてみよう。最初のうちは仲間も少ないので、役割分担などにもそれほど苦労しなくてすむぞ。攻撃方法を見て決めるといいだろう。

序盤とはいえ油断は禁物だぞ。

最初に加わるのは六本木の舞だ。

神楽坂ユナ

HP87／EP78
通常攻撃方法
近距離／遠距離
攻撃力57
防御力64
移動力4
技攻撃力70
技防御力62
スピード95
技　なし

スピードが早く、遠近両攻撃を持っているので扱いやすい。HPの減った敵に近づきトドメだ。

ユーリィ・キューブ

HP96／EP61
通常攻撃方法
近距離／遠距離
攻撃力66
防御力57
移動力4
技攻撃力67
技防御力53
スピード68
技　ハンドヒーリング

基本能力はユナと大差ないが、HP回復の技を持っているのは大きい。スピードはかなり遅い。

おっとりの詩織

HP61／EP63
通常攻撃方法
遠距離
攻撃力68
防御力55
移動力4
技攻撃力70
技防御力76
スピード61
技　なし

強力な遠距離攻撃だけを持っているユニットだ。順番が遅いので、敵の動きをある程度読みたいところ。

六本木の舞

HP110／EP58
通常攻撃方法
近距離
攻撃力64
防御力74
移動力5
技攻撃力75
技防御力52
スピード116
技　なし

攻撃力は高いものの、基本は近接攻撃しかない。しっかりレベル上げをしないと、後半がキツくなる。

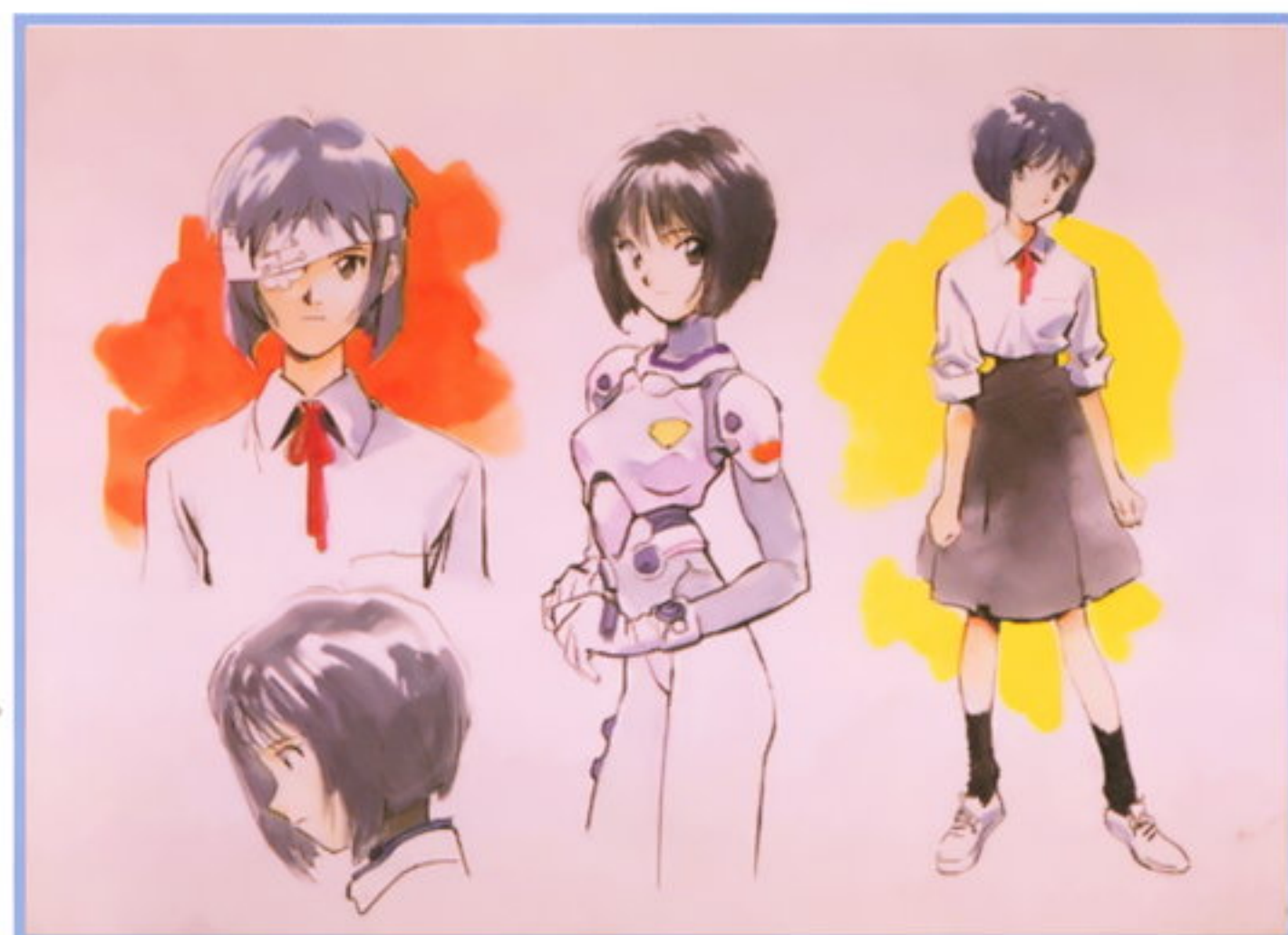
特報 SPECIAL REPORT!!

貞本義行の10年の軌跡が

貞本義行

人気アーティスト、貞本義行の初作画監督作「王立宇宙軍オネアミスの翼」から、最新作「新世紀エヴァンゲリオン」に至るまで、116点にも及ぶイラストが収録されている「貞本義行イラストレーションズ」。
今回はついに発売されたこのソフトを、エヴァを中心とした何点かのイラストとともに、紹介していこう。

めったにお目にかかれない、エヴァ企画段階のイメージボードも収録されている。このイラストはレイのものだが、本編に登場したものより少しきつい印象を受ける。
(「新世紀エヴァンゲリオン」より。未収録 '94年2月)

普段は落ち着いた色調が好みの貞本氏だが、表紙などを描くときには見映えを考慮して鮮やかな色使いにしているそうだ。
(「新世紀エヴァンゲリオン」より。角川書店刊 月刊少年エース表紙 '96年6月)

このミサトを始め、エヴァにはちょっとだけ見つけにくいイラストがある。目印はネルフのマーク。
(「新世紀エヴァンゲリオン」より。カードダスマスターズ '96年)

エヴァ関係のイラストの主な特徴として、ストーリーに沿わない、抽象的な表現をしていることが挙げられる。この作品もそういったイメージで描かれているようだ。
(「新世紀エヴァンゲリオン」より。LD10巻初回特典LD-BOXパッケージ '97年2月)

デジタルCG画集となって甦る

イラストレーションズ

●ガイナックス●発売中●4,800円●デジタル画集●全年齢推奨

FROM GAINAX 「貞本氏の集大成作品」

「王立宇宙軍」「ふしぎの海のナディア」そして「新世紀エヴァンゲリオン」など、ガイナックスアニメ作品のキャラクターデザインをはじめ、現在はコミック版「新世紀エヴァンゲリオン」（角川書店・少年エース連載中・コミック4巻大好評発売中）と、ますます快調に創作活動にいそしむ貞本義行先生。その氏の集大成作品ともいえるソフトがこの画集なのです。また画集の中には「蒼きウル」といったガイナックスの次回作として現在企画中の作品の設定イメージイラスト等を収録しており、今後のガイナックス作品を知る上で重要なソフトとなっております。最後に、一番気になるセガサターンソフトの今後のラインナップを少しだけ紹介いたします。「プリンセスメーカーゆめみる妖精」の移植に引き続き!! あっと驚くあのソフトの発売が決まったらいいなと考えております。って全然紹介になってないですね。ゴメンナサイ!!

本編を補足するイメージで描かれた作品が多いのが、ナディアのイラスト全体に見られる特徴。（「ふしぎの海のナディア」より。角川書店刊 月刊ニュータイプ付録ポスター '90年7月）

セルイラストは全体的に少ないが、オネアミスの翼やナディアといった作品の中で、何点か見ることができる。（「王立宇宙軍オネアミスの翼」より。みのり書房刊 月刊アウト表紙'87年5月）

ネモ船長とクルーだけで構成された、めずらしい1枚。（「ふしぎの海のナディア」より。CD4巻購入特典ポスター'91年1月）

貞本氏本人曰く「お近づきになりたい女の子のイメージ」で描かれたもの。「R20」などガイナックス作品以外も多数。（ETCより。徳間書店刊 月刊アニメージュ付録ポスター '94年4月）

CHECK POINT 3つの機能ですべてを見つくそう

このソフトには、イラストを観賞するために3つの機能が設けられている。個々のイラストをじっくりと見たい時には、拡大もできる通常モード。すべてのイラストを、連続してBGV的に見られるスライドショウ。イラストについて知りたい時にはムービーと、観賞する目的に応じて使い分けられるのは、大変便利だ。

拡大

方向キーで、好きな場所を見られる。イラストは拡大用に新たに取り込まれているので、粗くなる心配はない。

ムービー

貞本氏自ら、作品タイトル別にイラストのコンセプトを語ってくれる。Aボタンで声だけの解説と切り替えも可。

©YOSHIYUKI SADAMOTO ©GAINAX
©1997 BANDAI VISUAL・GAINAX
©1989 NHK・SOGO VISION・TOHO
©KADOKAWASHOTEN 1991

イベントの追加で完全仕様となるサターン版

サターン版での一番うれしい追加要素が、新イベントだ。プレイステーション版にはなかったイベントを追加することで、マリーの世界が完全に補完される。

現在のところ明らかになっている新イベントは４つで、独特の濃いキャラたちがパワーアップしていたりする。さらに、そのほかにもイベントは隠されているようだ。

バンブスロアリターンズ

武器屋のオヤジが育毛剤を作ってもらうというイベントの第２弾。今度の髪型はどうなるのかな？

工房にいるときのイベントが多い。でもアイテム作成をしている時は起きない。

数は少ないが、街の外で起こるイベントもある。これは盗賊退治のイベント。

濃いキャラナンバー１のオヤジにも悩みがある。髪がないのをかなり気にしている。

特報 SPECIAL REPORT!! 完成度100%

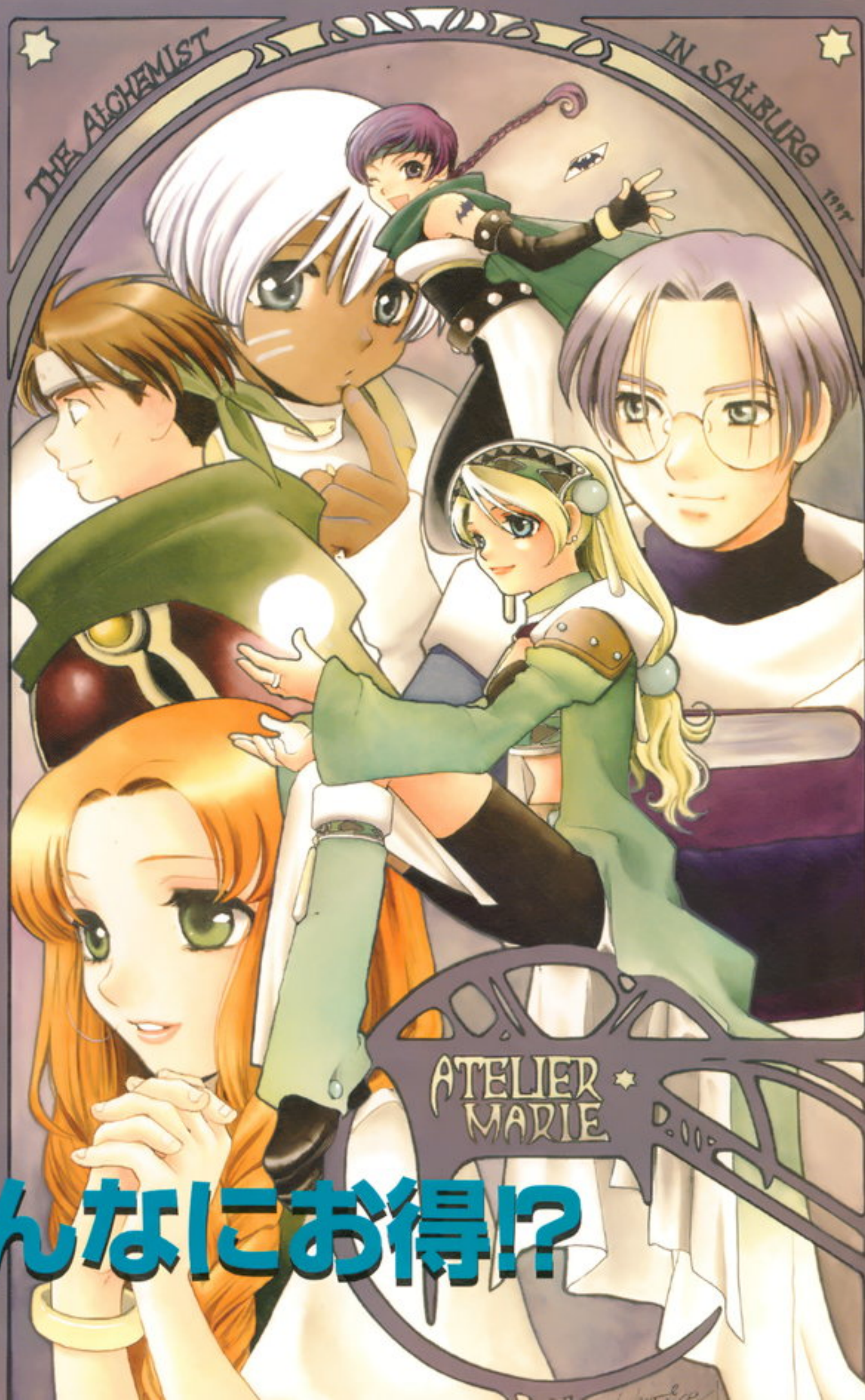
Alchemist Atelier Marie マリーのアトリエ

〜ザールブルグの錬金術士〜

●イマディオ●12月11日発売
●新感覚ＲＰＧ●5,800円
●全年齢推奨

発売まであと2週間！　本誌では最新情報を毎週のようにお伝えしてきたので、情報を見逃した読者もいるかも？　というわけで、最終的にサターン板とプレイステーション版との違いをご紹介。結局、移植の完成度は高いし、新要素もあって、やっぱりお得だわ。

サターン版はこんなにお得!?

©GUST CO.,LTD.1997／Illustration：桜瀬琥姫

ゆがんだ日常

クライスを中心としたオリジナルイベント。引っ越しの際のお掃除用に「生きているホウキ」の作成を依頼するんだけど、例によって素直じゃない。もしかしてキミは、マリーに気があるのかい？

クライスって、言い方がいつも挑発的なんだよね。マリーもマリーで大人げないけど。

優秀なクライスが落ちこぼれマリーに頼み事なんて？　自分で作ればいいのにね。

ひとすじの光輝

彗星と思われていた星が、地上に落ちてくるというイベント。地上に被害があるということはないんだけど、マリーとシアの会話が楽しい。

古の魂

その昔、絶滅したと伝えられている千年亀が、目の前に現れるイベント。「千年亀のこうら」を手に入れるには、捕まえる必要があるんだけど、心を鬼にできるのか？

新要素・追加機能満載でボリュームアップ

最初にプレイステーション版があったんだから、どこが変わっているのかを知りたくなるのは当然。

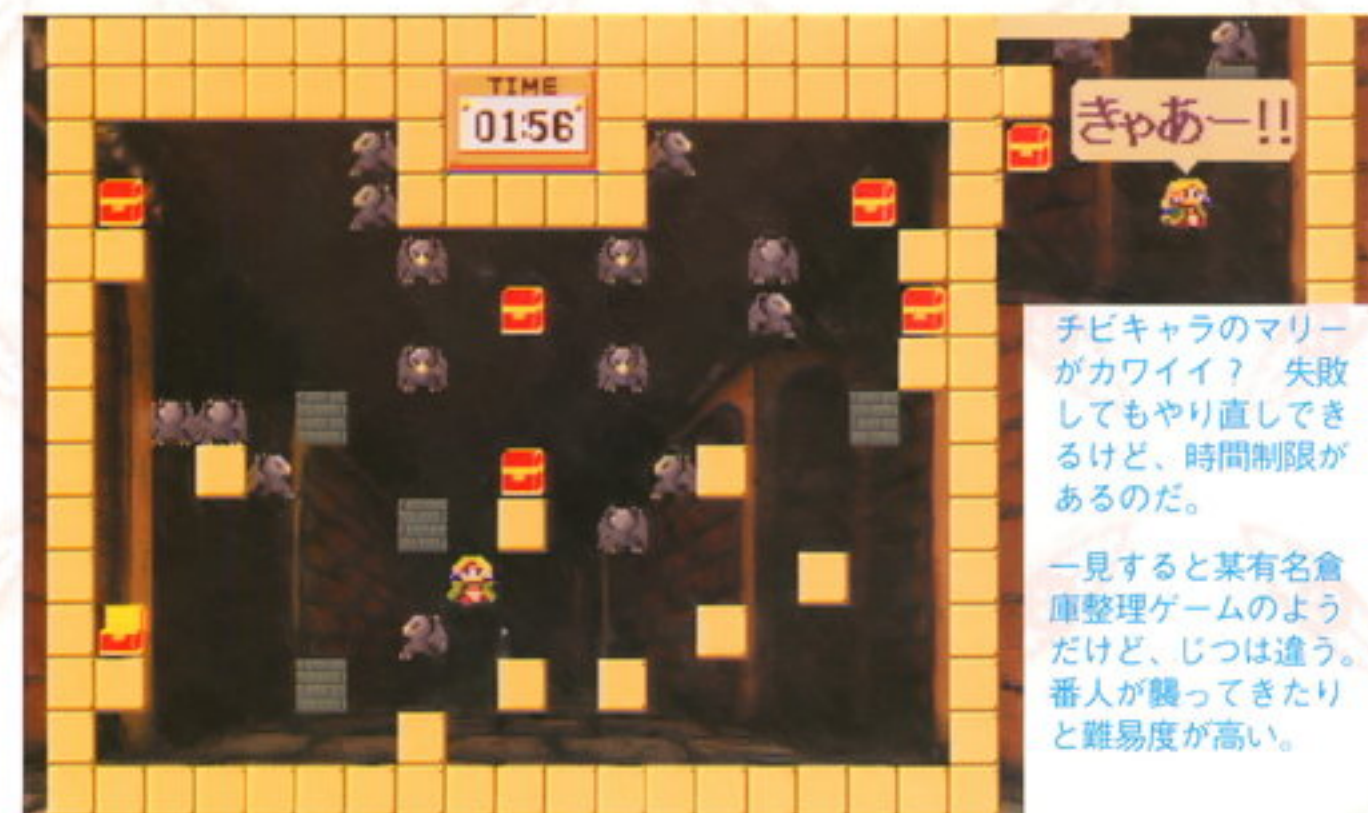
サターン版は満を持しての発売ということで、プレイステーション版にはなかった機能がいろいろと追加されている。なかにはサターンでしか実現できない内容もあるので、単なる移植ではないのだ。

基本的なシステムやグラフィックなどは、プレイステーション版から完全移植。

思考型ミニゲームも新登場

ある特定のアイテムの入手や、作成時にクリアしなければならないミニゲーム。基本的にRPGの部分とは関係ないものではある。でも、お気軽お手軽で息抜きにはピッタリかも？

さてサターン版で新登場のミニゲームは、アイテム図鑑のアイテムゲットには関係ないみたいだ。でも、これをクリアするとお宝が手に入るらしいのだ。

ゲームは思考型パズルゲームで、慣れないとかなり難しい。番人の石像は、方向によってはマリーを襲ってくるから、障害物などでうまく遮断しなければならない。

チビキャラのマリーがカワイイ？　失敗してもやり直しできるけど、時間制限があるのだ。

一見すると某有名倉庫整理ゲームのようだけど、じつは違う。番人が襲ってきたりと難易度が高い。

エンディングパターンも増えている

ゲームの目的は、マリーを５年間育てて無事アカデミーを卒業させること。５年の間に作成できたアイテムの種類数やレベル、こなしたイベントなどによってエンディングが変わってくる。

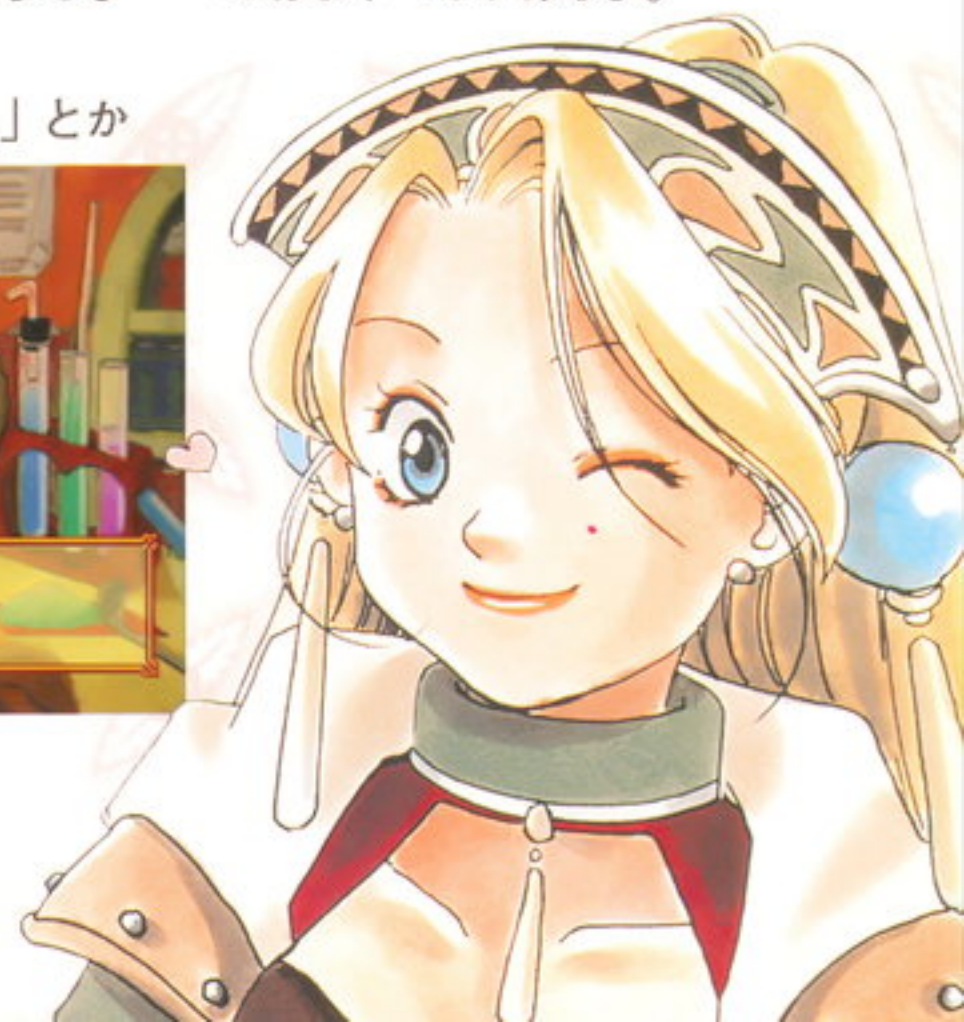
サターン版では、さらに新しいエンディングが加わるそうだが、残念ながら今はまだ秘密。

５年目の８月30日で終了。このあとイングリッド先生による卒業認定が行われる。

時計機能でメッセージが変わる

サターン本体には、電源を切っていても時を刻む時計機能が内蔵されている。これを利用しない手はないというわけで、ゲームを起動するときに、マリーがいろんなメッセージをしゃべる。

時間によって「おはよう」とか「こんにちは」とか変化するのはもちろん、日付によって登場する特定のメッセージも存在する。もちろん、声優池澤春菜さんの声でのおしゃべりがあるよ。

時間帯によるバリエーションも豊富。いつもと違う時間にゲームを始めると意外な発見があるかも？

久びさの情報となる今回はプロローグ画面とイベント画面の詳細に迫る。

フレンズ
〜青春の輝き〜

特報!! SPECIAL REPORT

- ●NECインターチャネル
- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●恋愛アドベンチャー
- ●1人プレイのみ

区立桜第三中学38期

洋介との会話で綴られる中学時代の想いでと仲間の関係

今回紹介するプロローグは、ゲームを始める前の物語の導入的な部分に当たる。主人公と友人の洋介が舞台となる星降里高原に車で向かう場面から始まり、車の中で、2人は中学時代の同級生について語り出す。この語りの中で、登場する女の子の性格や生い立ちなどを知ることができるのだ。ここで楽しみなのは、この後出会う女の子たちが中学時代からどう変化しているのかという点。また、幼なじみの関係となっている主人公と鮎がどんな展開をみせるのか？　以前つき合っていた洋介とみどりは再会することで仲が戻るのか？これらの気になる展開に加え、星降里高原で知り合う女の子も入り交え、同窓会の舞台は始まることになる。まずは、このプロローグをとくとご覧あれ。

俺の隣でハンドルを握っているのは、中学時代からの悪友「瀬口洋介」。

あの頃の俺は瑞穂と話をするだけでドキドキしてたな……

中学時代から主人公が密かに想い続けていた瑞穂。この想いは今だに告げられずにいるのだが、この同窓会を機に告白できるのか？　これが物語の一番の目的ともいえる。

あの頃はみどりと洋介がつき合うなんて信じられなかった

たく美人じゃないし、彼氏だってないし、デブデブになって（い）

見た目は真面目そうな雰囲気のあるみどりだが、高校入学と同時に遊び人の洋介と付き合う。が、すぐに別れることに。この事実を知った主人公は心が戸惑う。

図書委員で忙しかった真琴は図書室の窓から、いつも何を眺めていたのだろう……

中学時代はテニス部に所属する傍ら、図書委員を務めていた真琴。地味なイメージのある彼女も、現在はモデルとして活動し、華々しいイメージへと変貌した。何が彼女を変えたのだろうか？

【真琴】あ、久保さん……ど、どうしたんですか？　図書室に何かご用ですか？

© フェアリーテール／NECインターチャネル

フルスペックモーションで表現される青春の一場面

フルスペックモーションとは、早い話、超高画質のハイレゾ動画のこと。そのハイクオリティな画質は、上の連続写真を見ればわかるはずだ。まばたきする主人公の目や、首の後ろに回された手の指の微妙な動きなど、細部に至るまで、制作サイドのこだわりが感じられる。

“同窓会”のプロローグが完成！

中学の頃から荒れ始めた静香は今は何をしているんだろう？

何があったのかはわからないが、中学3年の頃から荒れ始めた静香。そんな彼女も同窓会に参加するという。中学時代はつき合いの悪い静香だったが、なぜ、参加してきたのだろう？

「でもよ、鮎の存在がなかったらお前にも彼女ができていたかもな」「え!?……」

主人公と幼なじみの鮎。子供の頃から付き合ってるせいか、主人公は鮎を1人の女として見るのは難しい。が、洋介に鮎の存在がなければ彼女ができたかもと言われ、主人公は心が揺れる。

一瞬のドラマがグラウンド上で繰り広げられる!!

野茂監修

プロ野球チームもつくろう!™

BLUEWAVE FIGHTERS LIONS
BUFFALOES MARINES HAWKS
GIANTS DRAGONS CARP
SWALLOWS BAYSTARS TIGERS

特報 SPECIAL REPORT!!

完成度 82%

●セガ
●1998年2月発売予定
●スポーツ育成シミュレーション
●パスワード対戦あり
●全年齢推奨

ちょっとだけ発売が伸びちゃった「野球つく」。その分、より高い完成度でみんなが遊べるようになるので、もう少しだけ待っていてね。さて今回紹介するのは、新人選手の獲得について。国内スカウトマンの仕事内容を、新人発掘の手順にそってお届けしよう!!

新人選手の資質を見抜くのはスカウトの仕事である!

いい選手、実績のある選手を獲得することが、チームを強くする必須条件。だけど、いくら高いお金をかけて選手を獲得してきても、それを生かせなければダメ。選手が実力を発揮できなければ、試合に勝つことはできないのだ。そんなときは、自分の手で最強の選手を育てていこう。

そこで今回は、そんな新人選手の発掘から獲得までの流れを紹介していこう。まず、新人を発掘するのは国内スカウトの仕事。そのためには国内スカウトの人選をして、そのスカウトにこちらの希望するタイプの選手を探してもらうのだ。もちろん、スカウトマンにも年俸があり、その金額によって能力が違ってくるぞ。

スカウトマンが探してきた選手は、逆指名を受けていることになるので、年に1回のドラフト会議では単独一位指名ができる。ここで選手を獲得しておけば、くじ引きという危険をおかさなくてもよい選手を獲得することができるのだ。だが、スカウトマンにも能力の差があるので、確実によい選手を見つけてくれるとは限らない。頼り切ってしまうのも危険だろう。

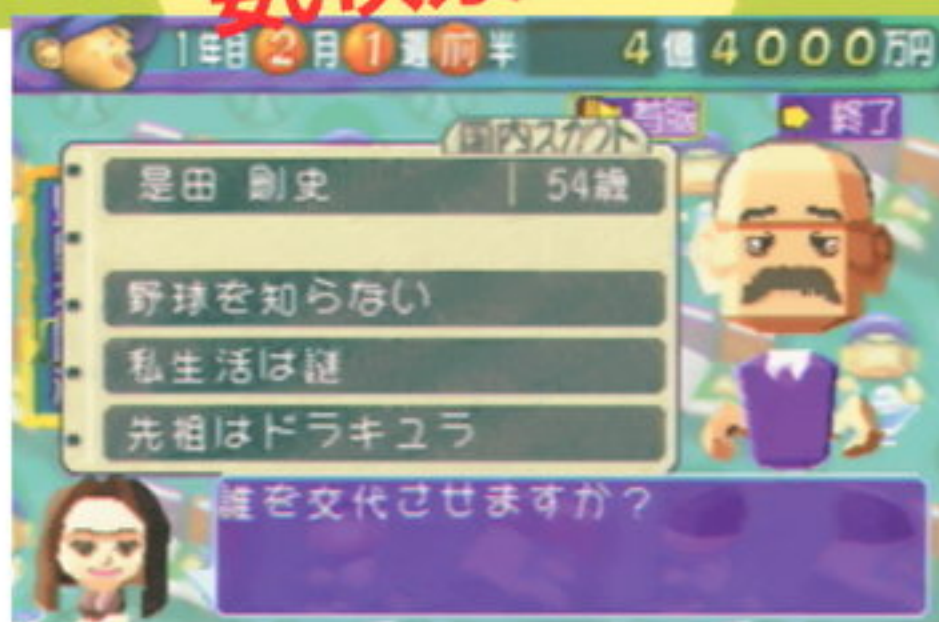
メニューの"じんじ"と"かくとく"を選択すると、この画面が出てくる。新人選手の発掘は、ここにある"新人をさがす"を選ぼう。

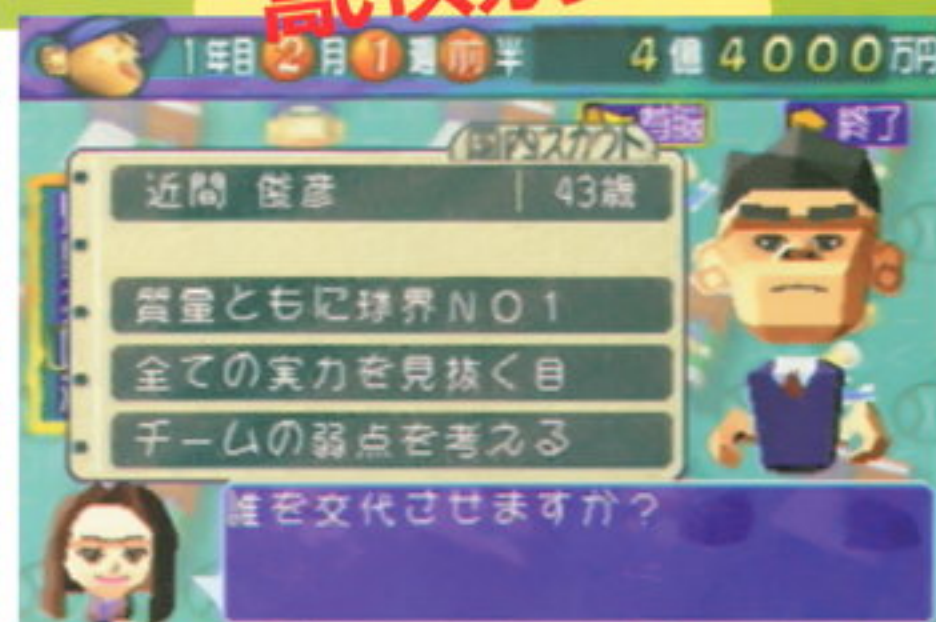
(社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998

これが新人選手発掘までの手順だ!!〔国内スカウト〕

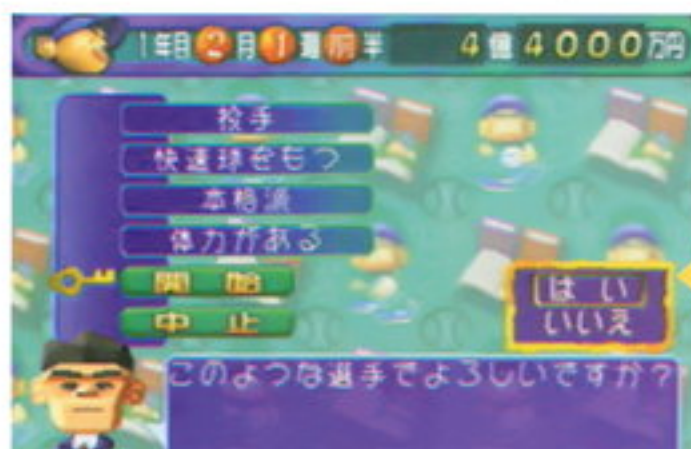
スカウト人選

一位指名を狙う新人を獲得するためには、まず国内スカウトの選択。スカウトマンにはそれぞれ特徴があり、さらには年俸まで違ってくる。あまり安い人を雇うと、その人は野球を知らないなんてこともある。予算を考慮したうえで、慎重に人選していこう!!

安いスカウト

野球を知らない上に、先祖はドラキュラという怪しい是田氏。大丈夫か…!?

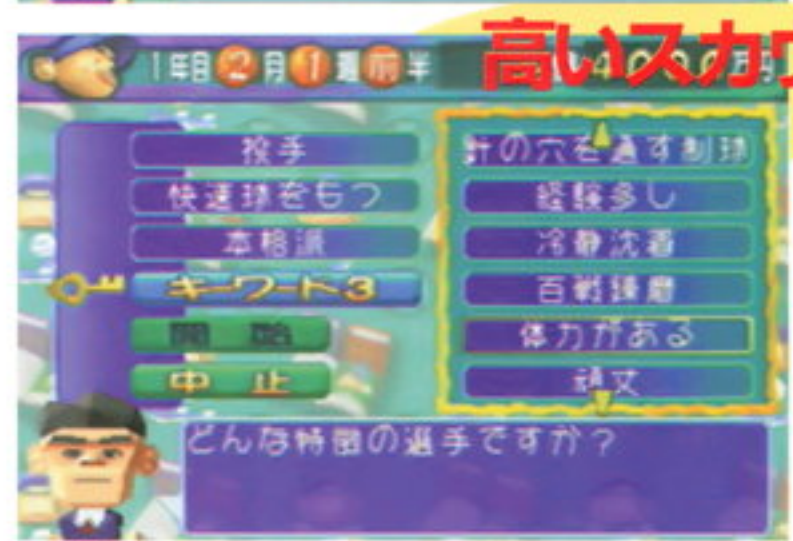
高いスカウト

年俸が高ければ、やはり能力も高いようだ。安心して仕事をまかせられるタイプ。

キーワード入力

次は、ほしい選手のキーワードを入力。このキーワードもスカウトマンによって異なる。やはり、いいスカウトマンのキーワードは贅沢なものになっているようだ。スカウトマンは、このキーワードに従って新人を探してくるぞ。

どんな特徴をもつ選手がほしいのかを3つのキーワードを入力してスカウトマンに伝えよう。

安いスカウト

かなりおおざっぱな特徴が並ぶ。なかにはどうでもいいキーワードも……。

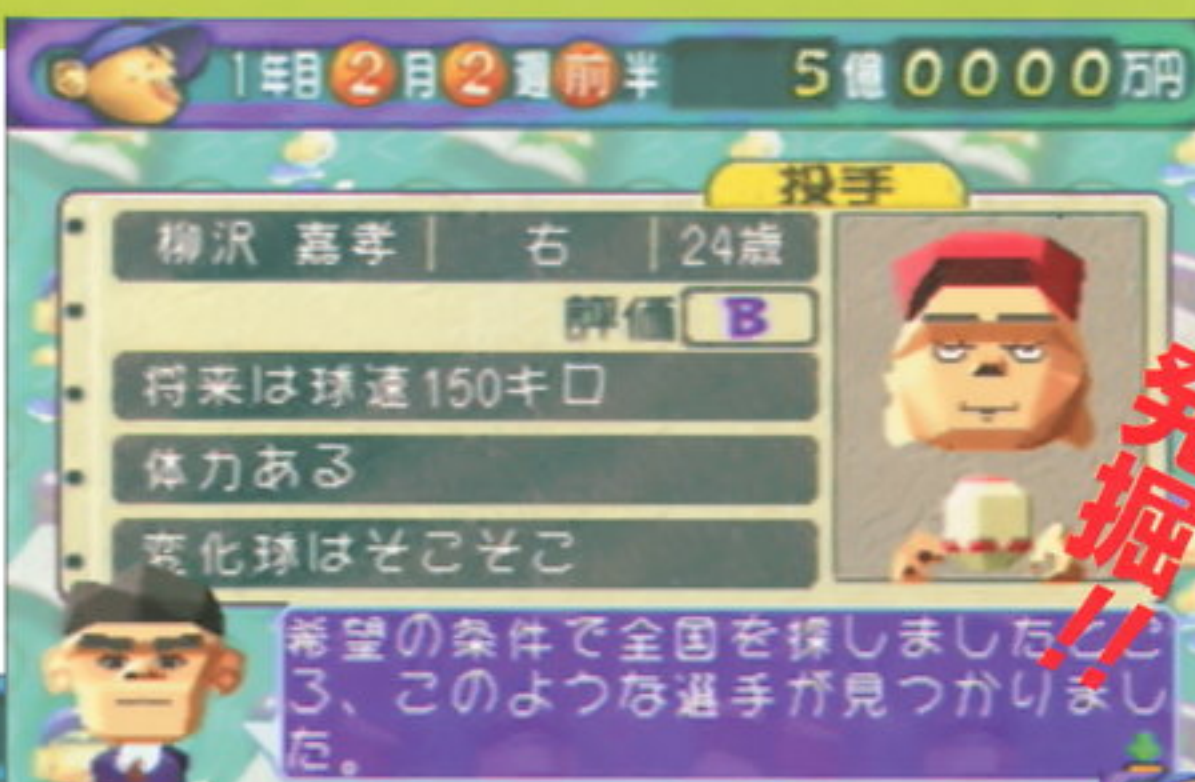
高いスカウト

即戦力が望める特徴を持つ選手を見つけてくれそうなキーワードだ。

キーワードを入れたら確認

入力したキーワードが、本当にこれでいいのか確認。あまり大きなものを望んでも、かならず期待に応えてくれるとは限らないぞ!!

そして結果は!?

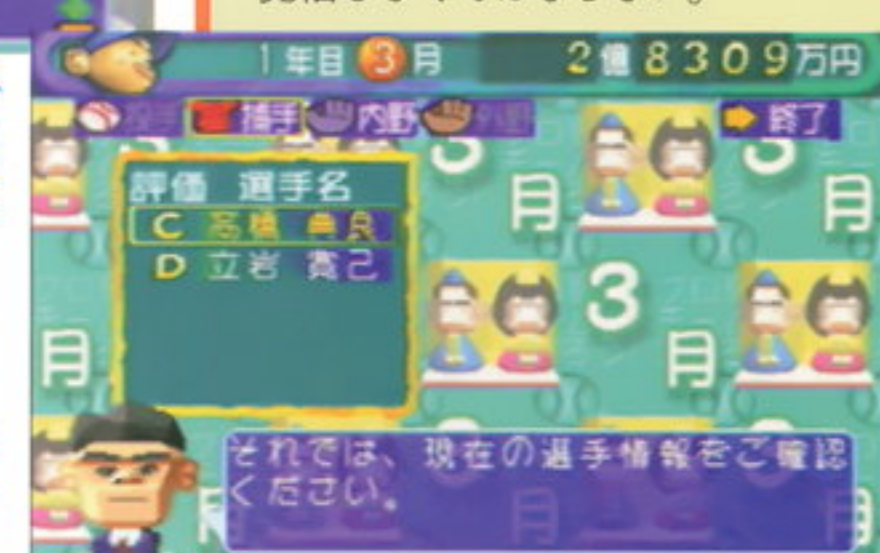
スカウトマンを送り出したら、あとは結果を待つだけだ。見つかる選手の能力はスカウトマンの能力に左右されるので、期待度もそれなりに違ってくるだろう。つまり見つかったからといって、安心はできないのだ。また必ずしも見つかるわけではないらしい。

発掘!!

見事、新人選手を発掘！　これで、この選手の逆指名を受け、ドラフト会議では単独指名をすることができる。ただし、能力が伴っているとは限らないぞ！

失敗…

新人選手の獲得に失敗してしまった。スカウトマンにあまり贅沢な望みをゆだねすぎると、そう簡単には見つからないようだ。特徴は、よく考えて選択しよう。

CHECK! スカウトは働きモノ!?

国内スカウトは、"新人をさがす"のコマンドを選択しなくても、2〜10月の月初めにはめぼしい選手をリストアップしてくれるぞ。ただし、ここで見つけた選手は、逆指名を受けることができないので、ドラフト会議でのくじ引きを覚悟しなくてはならない。

逆指名を受けられない選手は、他球団とのくじ引きで争うことに。

運命に導かれた2人が秘められた狂気の計画に挑む！

七つの秘館
戦慄の微笑
せんりつ びしょう

特報 SPECIAL REPORT!!
完成度 40%

- ●光栄
- ●謎アドベンチャー
- ●'98年夏発売予定
- ●7,800円（予定）
- ●1〜2人プレイ可能

'97年春のゲームショウで電撃発表されて以来、長い沈黙を守り続けてきた"戦慄の微笑"。七つの秘館シリーズの第2弾として、また、史上初の「2人同時プレイ」アドベンチャーとして、この来年夏に登場する、恐怖の館の扉を叩いてみよう。
忌まわしい計画と閉ざされた未来。「2人」の手だけが、扉を開放する——！

もう1人ぼっちじゃない。

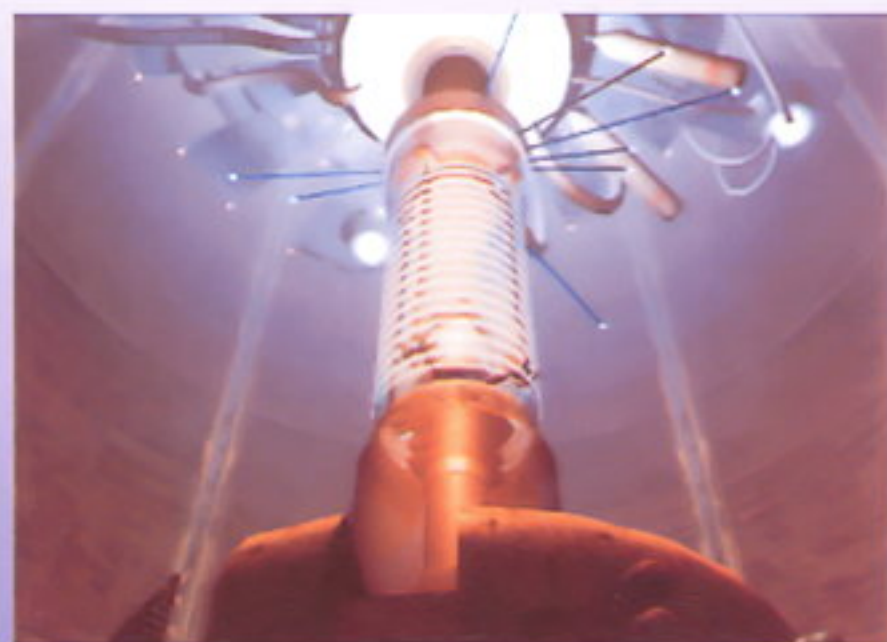
画面の前に1人座って、1人ぼっちの恐怖と緊張感を味わう、従来のホラーアドベンチャー。それにはそれの良さがある。だが、アドベンチャーゲームで感じた想いは共有しにくい。どんな喜びも恐怖も、自分1人だけの胸に収められてしまう。

"戦慄の微笑"は、そんな想いを解き放つ。2人同時プレイ可能な新システムの搭載により、ゲームプレイが「2人」の共同作業となったのだ。孤独から解放された、想いの分かち合えるアドベンチャー。今回は、そのシステムと物語、登場人物たちを、改めてご紹介しよう。

物語

20世紀終盤。科学によって汚染された地球を救うべく、遺伝子工学の権威アーネストは、私財を投じて財団を設立、環境改善を進めていた。しかし、その研究は、娘クリスティに起きた事故をきっかけに、禁断の領域へと踏み込んでしまう。

一方、宝石のように美しい海、グレートバリアリーフ。夏休みを利用して、この海に遊びに来ていた一平と玲奈は、ボートで楽しむうち、突然の嵐にあって溺れ、ある島に打ち上げられた。助けを求めるため、明りのある方へ歩き出す2人。だが、その島こそ、狂気を秘めた島、ニューラッセル島だったのだ。

何も知らない恋人たちの手に、人類の未来へのカギが委ねられようとしていた。

地下研究所

狂気の島に流れ着いた一平と玲奈は、そこで恐ろしいモンスターに襲われる。島の各所に造られた研究所。そこで何が2人を待ちうけるのか！　歪んだ計画を阻止すべく、2人は研究所に潜入していく。

愛があれば大丈夫？
史上初のペアコンシステム採用

"戦慄の微笑"は、1人プレイというアドベンチャーゲームの常識を破り、2人協力プレイというスタイルを取り入れた、初めての作品だ。2人が協力して謎を解くプレイ方法（コンビネーション）と、2人同時に別行動がとれる操作性（コントロール）。斬新なスタイルを可能にしたこのシステムは、"Pair-Combination & Pair-Control"を略して、ペアコンシステムと呼ばれる。無論1人でも楽しめるが、その場合、主人公のパートナーキャラクターはオート操作。できるなら2人で楽しみたい。

ペアコンの導入で、謎を解く仕掛けの幅も広がった。例えば、2人が別行動できるなら、2カ所で同時にボタンを押すという行動も可能となる。謎解きを主眼においた「謎ベンチャー」と呼ばれる作品だけに、今までにはなかった斬新な仕掛けも期待できそうだ。画面は、合流時は1画面、別行動時は分割画面(左)で表示される。

謎解きに詰まったら相談すればいい。恐怖におびえたら隣を見ればいい。1人では駄目なときも、2人いれば必ず歩き出せる。もう、独りではないのだから……。

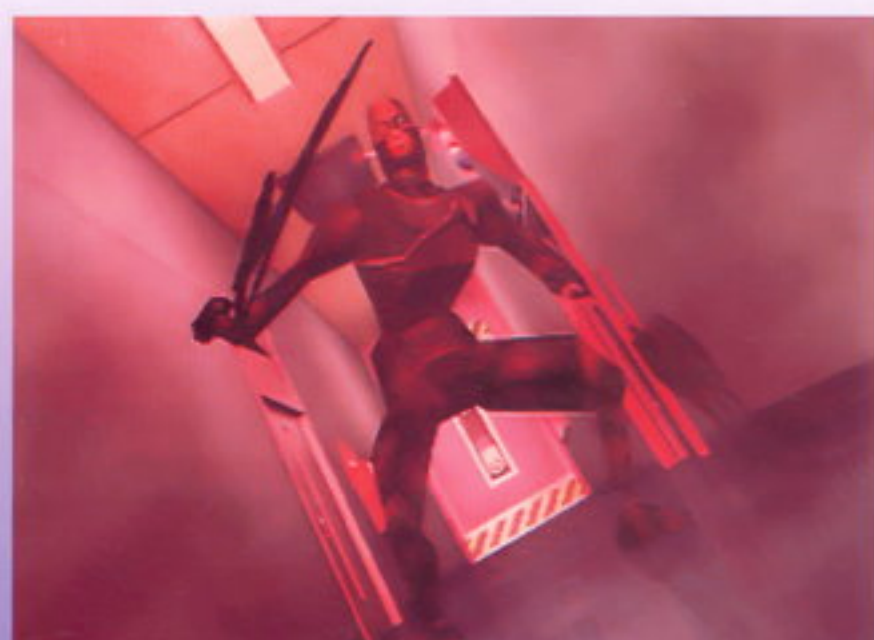
© 1997 KOEI CO.,LTD.

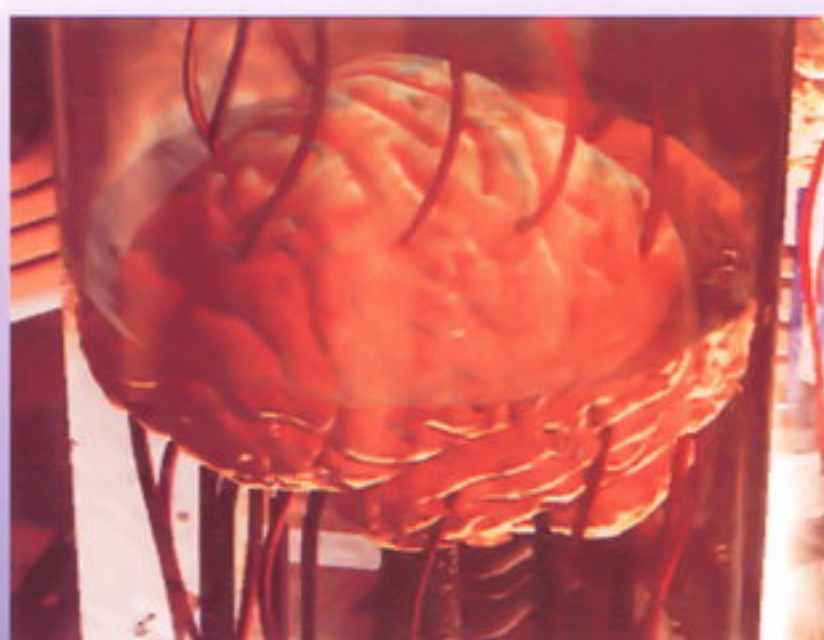
開発者インタビュー

2人のプレイヤーに一体感が出るようなゲームをめざしています

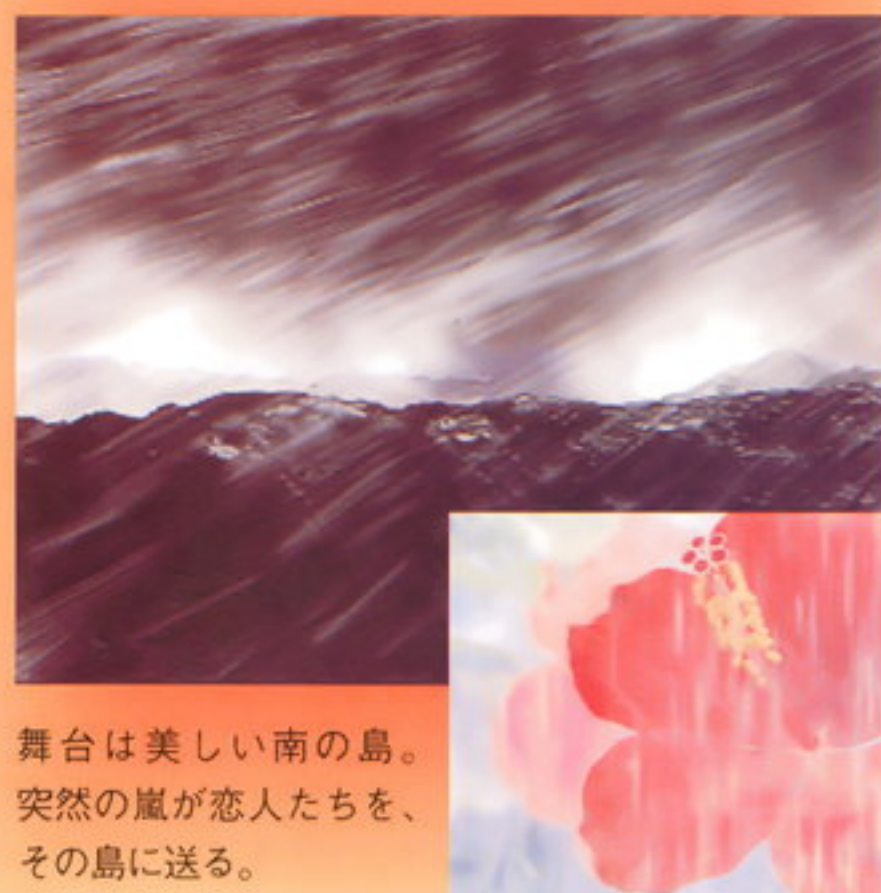
人気キャラクター誕生か？の「謎ベンチャーゲーム」

──４月の発表以来、しばらく情報が途絶えていましたが、そのあたりの事情を教えてください。
加藤■シナリオの錬り込みと、戦闘が追加されること、この2点を万全の体制にしてお届けするという意味で、夏に延期しました。また、オリジナルのキャラクター展開を考えていまして、その設定にも時間がかかっています。万人にうけるというものよりは、好き嫌いがはっきり分かれるような個性的なものにしたいと思っています。前作である「七つの秘館」のターゲットは、25〜30歳だったんですが、今回は中高生くらいの若い世代の方を想定しています。
──オススメのキャラは。
加藤■敵のボスキャラは悪の美学を極めたタイプで、個人的にはカッコいいと思っています。
──制作状況はどうですか。
加藤■シナリオは30%、システムは50%、総じて40%というところでしょうか。アドベンチャーではあるんですが、戦闘シーンもきちんとしたものにしたいということで、そのあたりにも苦心しています。「謎ベンチャー」というジャンルですので、当初は謎解きをプレイの主体に考えていたのですが、多少爽快感も出したいということで、銃火器が出てくるような場面も加えているところです。ただ、戦闘の難易度はそんなに上げないつもりです。
──本作の特徴は何と言ってもペアコンシステムですね。
加藤■シューティングゲームのように単に２人で同じ敵を倒すというものではなくて、お互いに一体感が生まれるようなシステムにしたかったんです。だから、できればぜひカップルでプレイしてほしい。もちろん同性同士はダメだというわけではないのですが（笑）。具体的には、違う場所２カ所のボタンを同時に押さなくてはならないとか、手分けして回らなければ制限時間がオーバーしてしまうとか、一方がモンスターに襲われたときに一方が助ける、というようなシステムを考えています。相手の意外な一面が見えたりするかもしれないですね。
──総プレイ時間はどれくらいになりますか。
加藤■だいたい５〜10時間ぐらいを考えています。そのぶん、ヨコに広がりを持たせた設定にしたいと思っています。
──前作との繋がりはありますか。
加藤■主人公の名前は継承していますが、あとは全てオリジナルの内容になっています。
──環境問題や物質文明の限界がひとつのテーマになっているなど、世界観の設定もスケールアップしていますね。
加藤■地球の温暖化やオゾン層の破壊、遺伝子科学などの問題は、日頃から頭の中にあったことなんです。ただ、それを全面に出すと押しつけがましくなるので、さりげなく伝えられたらいいなと思っています。ラストシーンを見れば、それはわかるはずです。

加藤正　氏
「七つの秘館　戦慄の微笑」の総合開発プロデューサー。

科学の産んだ悪夢

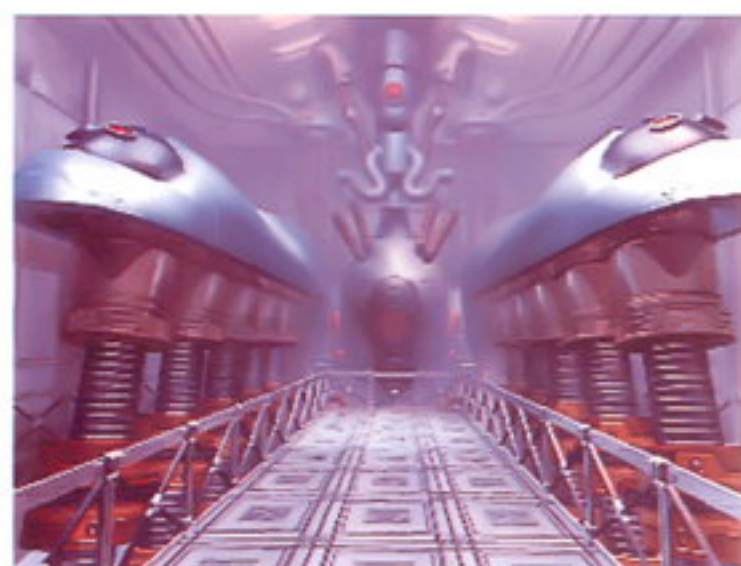
恋人たちがまず最初に訪れた場所──遺伝子研究所らしきところに、警戒体制が敷かれる。レッドアラートに赤く染まる通路で、現れた警備員。しかし、その姿は人に似て非なる存在──モンスターだ。

尊厳なき生命

人間の脳は、機械では為し得ないほど複雑な作業を常に行っている。この島には、その脳を使った生体コンピュータもあるという。人の物と思われる脳から伸びた、コードの束。超人類にとって、生命とは何なのか。愛があれば大丈夫！　史上初のペアコンシステム採用。

戦慄の微笑の世界

舞台は美しい南の島。突然の嵐が恋人たちを、その島に送る。

主な登場人物

アーネスト

アーネスト・マクファーソン。遺伝子工学の権威でマクファーソン財団の設立者だが、計画の邪魔になり監禁される。友人の主任研究員モーリスは、すべてを知っており、反撃の時を待っている。

彼が進めてきた環境技術研究所は閉鎖され、地下研究所が造られる。

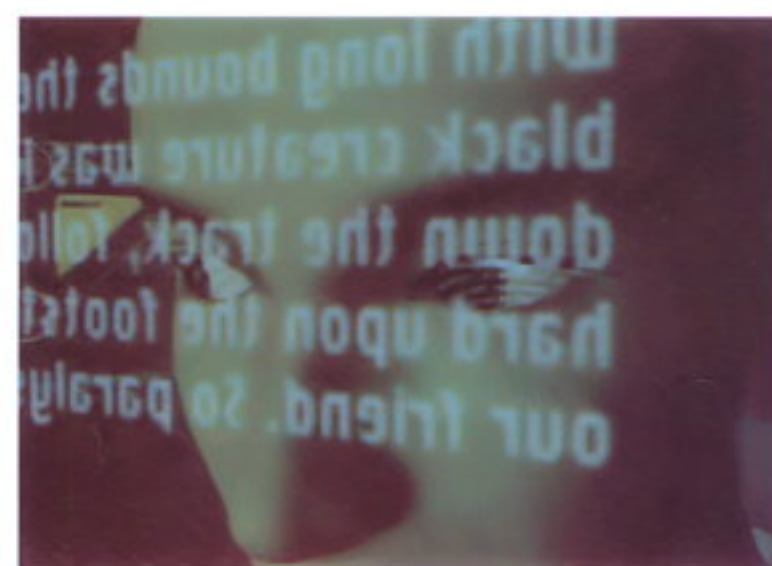
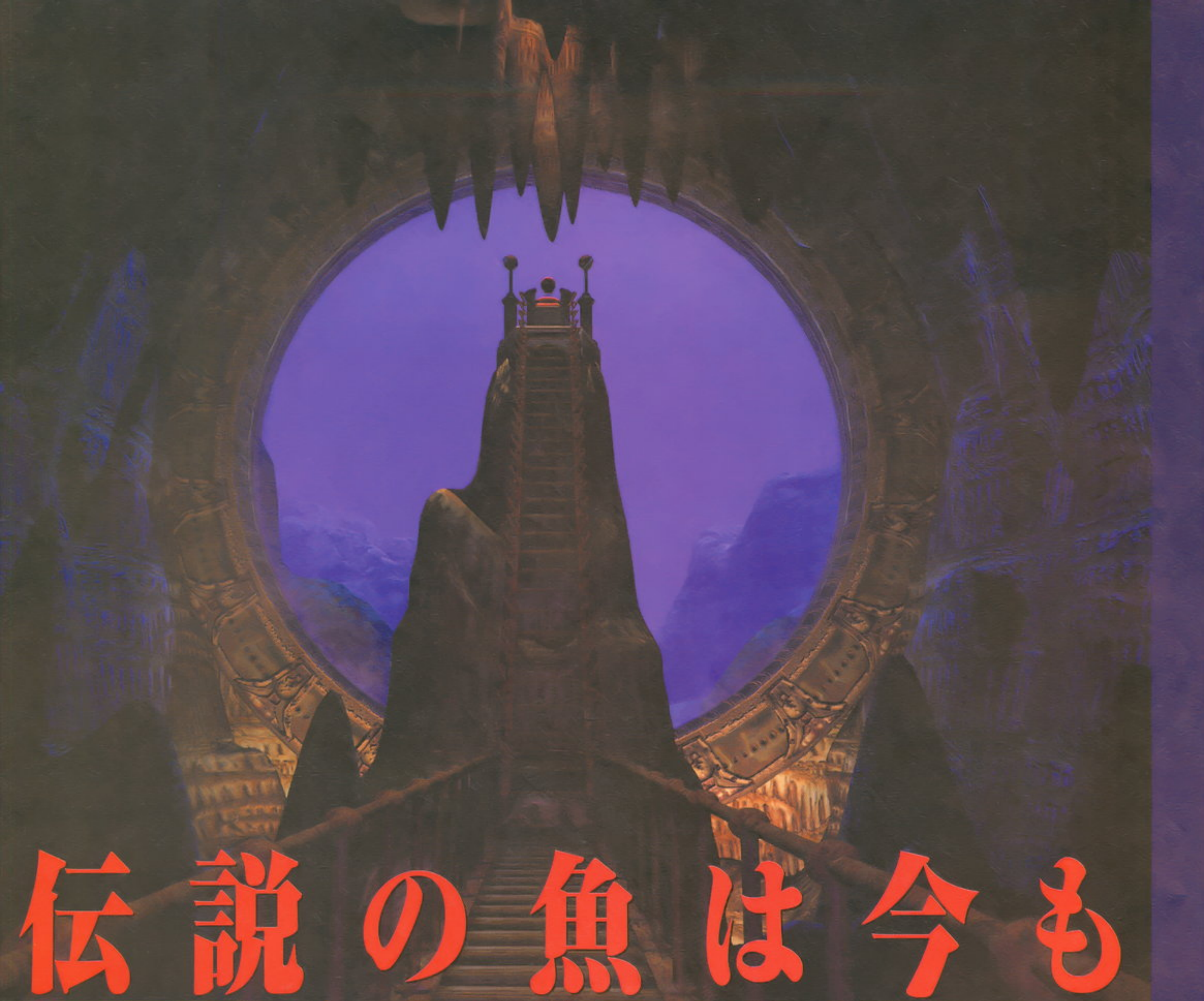
クリスティ

アーネストの娘。6年前に事故で死亡したはずだったが……。ここにクリスティの秘書ターニャ、残忍な研究所所長シュナイダー、謎の人物も加わって、物語は展開していく。

狂気の科学者が産み出した、人外の力を備える悪夢のモンスター。

一平と玲奈

2人だけの夏休みを美しい南の島で満喫していた一平と玲奈。彼らがこの物語の主人公たちだ。気まぐれな嵐が彼らに握らせた人類の未来を賭け、彼らは助けあいながら、狂気の計画に立ち向かう。

with long bounds the
black creature was
down the track, follo
hard upon the footst
our friend. So paralys

研究所内の端末コンピュータを使い、何かを調べている一平。

伝説の魚は今もまだ存在するのか

本の中に存在する架空の世界“リヴン”。しかし一度そこに降り立てば、独自の生態系を持つ無限の世界がプレイヤーを待っている。

今回は、リヴンで出会う個性的な生物達にスポットを当ててみよう。時には利用し、時には信仰の対象として……、我々の世界同様、リヴンでも生物達と人間は文化的に深い関わりを持っている。こういったことが、ゲームとして「RIVEN」にどのように絡んでくるのだろうか。

- ●エニックス
- ●アドベンチャー
- ●'98年2月発売予定
- ●7,900円
- ●CD-ROM5枚組
- ●1人プレイのみ
- ●全年齢推奨

©Software copyright 1997 Cyan,Inc. and Sunsoft. All rights Reserved.
©Consumer Software copyright 1997 Enix.Japan only.

人々はその姿ゆえ畏れ敬うのか

～リヴンの生物達～

凶暴さと美しい牙を持つ、伝説の魚“ワーク”。中でもより凶暴で巨大なグレートワークは昔から怖れられてきた。骨格の美しさからオブジェや魔除けのために乱獲され、今では絶滅してしまったという。だが、今もなおワークルームと呼ばれる部屋が存在するのはなぜなのか。

～ワーク～

～ビートル～

プレイヤーがこの世界で最初に出会うことになるのが、“ビートル”と呼ばれる昆虫のオブジェ。リヴンの中で、このビートルは神格化された存在であり（古代エジプトのスカラベを思わせる）、至るところでその姿をかたどった造形物を見ることができる。もちろん、オブジェではない生きているビートルも登場するが。

～サナー～

大きな恐竜の姿をしたこの動物は“サナー”。体に似合わず臆病で、近くで姿を見るのはかなり困難かもしれない。彼らはいつも群れをなして生活し、回遊することがよく知られている。またその鳴き声はなかなか愛敬があるという。入り江には、さまざまなサナー達が混在している。

←非常に小さな生き物を、捕まえるための怪しい“しかけ”。
↓目を引く巨大な魚のオブジェ。リヴンには計り知れないほどの未知の生物が生息しているのだ。

そしてまだ見ぬ謎の仕掛け

RIVEN®

THE SEQUEL TO MYST®

地球を守るビューティーヒロイン華麗にデビュー

必殺技・カラードジェネシスは、メタモルVの持つ切り札だ。

必殺技をお見舞いするわ！

魔法少女アニメに特撮戦隊の要素をプラス。宇宙からやってきた凶悪宇宙人に、5人の小学生戦士が立ち向かう、新感覚のアドベンチャーゲームの登場だ。

ニューヒロイン登場！　その名は「ひみつ戦隊メタモルV（ファイブ）」。宇宙人の脅威にさらされた地球の危機を救えるのは、変身能力を持った5人の少女だけだ。君は新米リーダーの新条咲慧（メタモルレッド）となり、さまざまな難事件を解決していくのだ。

新条咲慧（しんじょうさきえ）

メタモルレッド

声：大谷育江

元気いっぱいで、正義感の強い小学4年生。両親の仕事の都合で、かもめ第三小学校に転校する。保険医大紋寺徹にその才能を見込まれ、新・メタモルレッドに任命される。

佐山捺紀（さやまなつき）

メタモルブルー

声：冬馬由美

メタモルVのサブリーダー。ボーイッシュな容姿と、クールな性格で周囲の女の子たちから慕われている。以前の戦いで先代レッドを傷つけたため、現在リタイア中。

ひみつ戦隊メタモルV

特報 SPECIAL REPORT!!

●毎日コミュニケーションズ●来春発売予定
●価格未定●アドベンチャー●全年齢推奨

©毎日コミュニケーションズ 1998 ©フェイクラフト

南百合麗子（みなみゆりれいこ）

メタモルブラック

声：中村尚子

心優しく聡明な良家のお嬢様。しかし自分の人の良さにコンプレックスを抱いている。そのせいかメタモル後は、冷酷な女王様・メタモルブラックに。

メタモルレッドに指令を与えているのが、銀河連邦警察の宇宙刑事シャトナー（声：若本規夫）だ。

戦え！正義のために

メタモルVのひみつ①

小学生戦隊「メタモルV」とは？

銀河の果てから地球に赴任してきた宇宙刑事、その名はシャトナー。地球では保険医の大紋寺檄として、かもめ第三小学校に勤務していた。

凶悪な宇宙人との戦闘で、戦闘能力を失った大紋寺は、地球侵略が目的のマジカル星人に対抗すべく、小学生の5人を選び代理刑事「メタモルV」を結成した。リーダーの志小城（しおぎ）まなみの活躍で、彼女たちはついにマジカル星人を撃退する。しかし、その代償として志小城は負傷、転校していった。物語はここから始まるのだ……。

高杜くるみ（たかもりくるみ）

メタモルパープル

声：鉄炮塚葉子

ＴＶなどで大人気の美少女アイドル。女優でもある彼女は、底抜けに明るい性格なのだが、自分なりの価値観を持っており、他人と衝突することもしばしば。おちゃめな性格は、変身後もそのままなのだ。

友恵もえ子（ともえもえこ）

メタモルイエロー

声：根谷美智子

真面目だが、容姿やドジでノロマな自分の性格に、コンプレックスを抱いている。変身後は、キュートなメタモルイエローにチェンジ。遊び好きのバニーガールは、戦闘するのが大嫌いらしいが……。

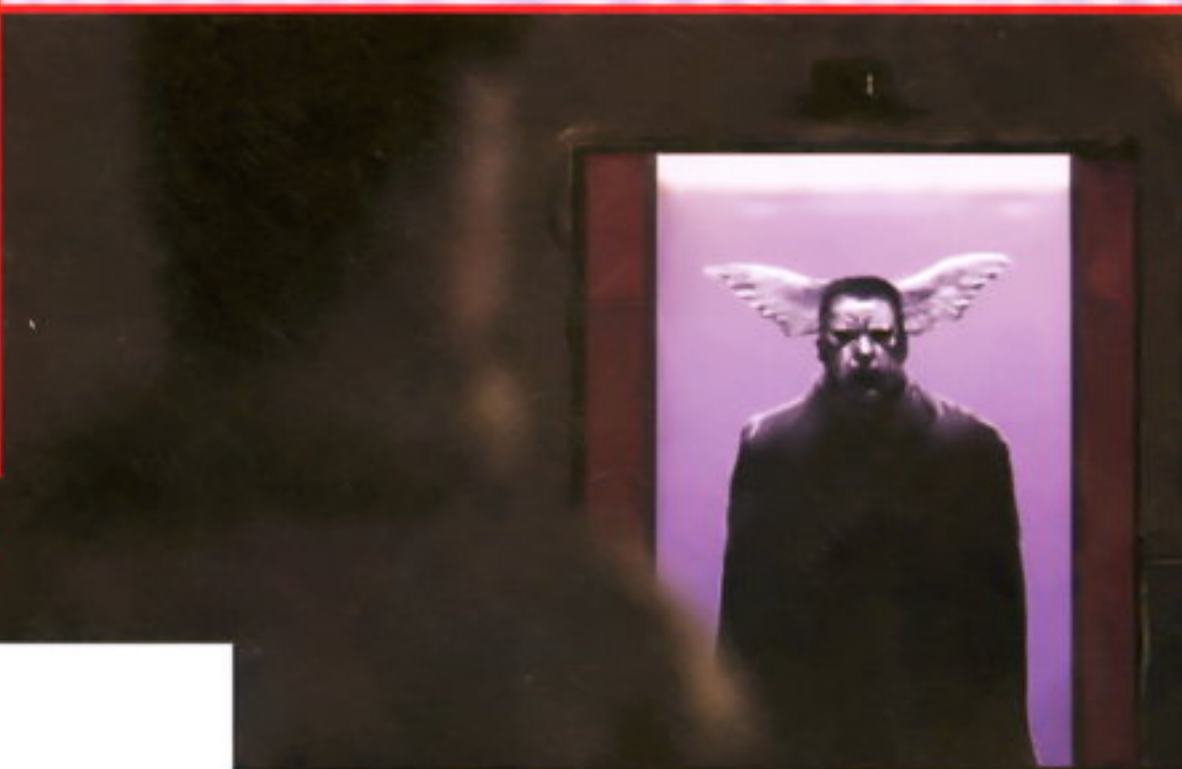
メタモルパワーで変身よ！

メタモルVのひみつ②

新会話システム「ALIS（アリス）」

選択肢を選ぶ従来のアドベンチャーのシステムとは異なり、キャラクターの感情を選択することによってストーリーを作っていく。それがALISだ。

ストーリー進行中に、その感情選択はたびたび登場する。プレイヤーは一定時間内に方向ボタンを任意の方向に入れることによって、キャラの感情を選択。それによって獲得できる信頼度などが増減し、ストーリーの進行や内容が変化していくシステムなのだ。

本作は『マリカ～真実の世界～』を世に送り出した、フェイクラフトが製作を担当。痛烈な社会風刺と、高度な娯楽性を兼ね備えた作風には定評があるところだ。豪華声優の熱演により、ドラマチックな物語はいっそうの盛り上がりを見せるだろう。今後の続報に期待せよ！

ストーリーがおもしろくなる新システムを紹介

探偵神宮寺三郎

夢の終わりに

特報 SPECIAL REPORT!!

完成度 48%

●データイースト●1998年4月発売予定
●価格未定●ハードボイルドアドベンチャー
●全年齢推奨●1人プレイのみ

第1作目はファミコンディスクシステムで発売され、長い歴史のある神宮寺シリーズ。今まではシナリオやビジュアルでしか表現できなかったこのゲームならではの大人の雰囲気が、このサターン版第2弾では、さらに深みのあるものに仕上がりそうだ。生演奏に近い音が出せる音楽や、実写さながらの表現ができるビジュアルなど、ハードの限界に迫り、シリーズ最高傑作を目指したこの作品。神宮寺の独特の世界観を作った、キャラクターデザイン担当の寺田克也氏が、本作ではゲーム画面やオープニングアニメーションの原画を担当。そのビジュアルは最高のデキと、今から人気も高い。今回は期待のオープニングムービーと、本作から新登場する推理システム、そして、改良されたザッピングシステムを詳しく紹介していこう。

それは冬のNY(ニューヨーク)で起こった

オープニングの映像は神宮寺の過去。日本で事務所を開く前、つまり探偵としてのノウハウを学んだニューヨークに住んでいた頃の映像だ。ここで、現在神宮寺の助手を務め、事件解決には欠かせない人物となっている御苑洋子と出会うのだ。

画面では銃を構える神宮寺や、男に取り押さえられ刃物を突きつけられている洋子とかなり危険なシーンが多い。そしてこの一件は、神宮寺の心に深い傷を作ることになり、今作「夢の終わりに」を語る上でも、はずすことのできない思い出なのだ。

©DATA EAST CORP.1998

忘れられない過去がある

推理システム　プレーヤーが自らが考え、答えを導き出す

「推理システム」は、すでに解答が出されている選択肢の中から、適切なものを選ぶのではなく、要素ごとにいくつかの選択肢が用意され、それを解いていくことによって１つの解答を導き出すもの。つまり、アイテムや人物などのグラフィックを見ながら、メッセージによる問いで、その時に起こるイベントの真相をプレイヤー自身が推理していくのだ。

例　会話から読みとってみよう

洋子が電話で捜査依頼を受けた。電話の断片的な会話で相手が何者か推理していこう。洋子「ずいぶんと久しぶりじゃない！　由香なの？ あれから10年くらいになるかしらね」「成人式で会った時以来……」「悩み事がある……」さて相手とその用件は何か？

さっき事務所にかかってきた電話、
一体誰からだろう……？

1.電話の相手は誰か？

会話の中に「由香」という相手の名前が出ているため、性別は容易にわかる。また、相手の年齢は、洋子と出会った「成人式」のことを話しているため、年齢は洋子と同じか？　このように選択肢をいくつか答えていき、最後に１つの解答を導き出す。

相手の性別は？
女

そうだな…
相手はおそらく女性。
会話中、相手に対しての表現に
注意していればわかる……

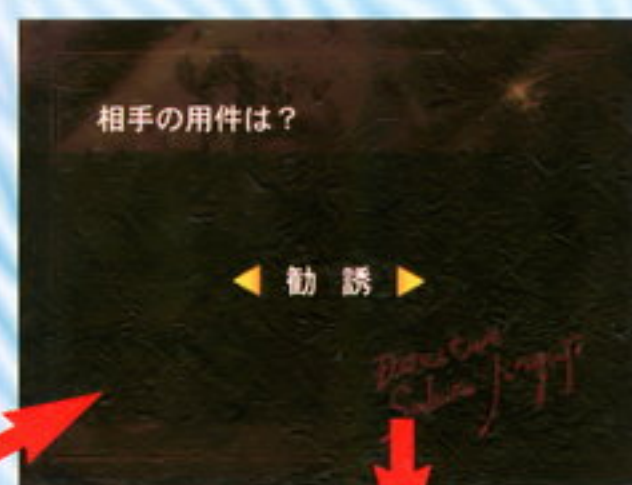
推理システムの画面では、プレイヤーが神宮寺になりかわって推理していく。

相手の性別は？
男

ここで会話の内容が正確に読み取れず、答えに「男性」を選んでしまった場合はもちろん不正解。しかし、そういった間違いを選んでしまっても、キチンとユーザーが納得できるようなヒントを聞くことができる。１つ１つ事件を理解していくことで、ストーリーをより深く理解できるようになるのだ。

2.相手の用件は？

会話だけでは用件の詳しいことはわからないが、「悩みがある」という部分で「依頼」に近い内容であることが推理できる。ここでは、練習のような簡単な内容だが、今後は犯人の使ったトリックなどを推理するなど、より複雑になっていくぞ。

相手の用件は？
◀ 勧 誘 ▶

依頼、勧誘、脅迫などの選択肢が出るがこの場合は……。

女性からの依頼？

直接、「女性からの依頼のようだ」という選択肢を選ぶよりも、自分で解決していく気分が味わえる。

洋子君の電話相手の事は
おおよそ推理できた。

まだ神宮寺が探偵になろうと思う前だったかもしれない。国際企業グループの総帥である父から離れ、単身でアメリカに渡り、そこで１つの事件に巻き込まれた。冬の装いを見せるニューヨークの一角にある建物の中、何処で手に入れたのか、銃を手に階段を上っていく神宮寺の姿があった。足元に転がっている朽ちた人形が、この建物はもう廃墟同然のものなのだと想像させる。そして、部屋に入った神宮寺が最初に見たものは……。

若い女性を腕の中に抱え、刃物を突きつけた男。神宮寺はためらうことなく、男に銃を向ける。手に残る銃の感触、そして叫び声……。そこで彼の過去は終わり、徐々にいつもの現実に引き戻されていく。

そして過去(ゆめ)は現実へと続いている

新 ザッピングシステム

視点を変えると、ストーリーも変わる

前作に登場したシステムを改良。シナリオ中何度も発生する分岐点でプレイヤーを代えて、同じ事件を各キャラクターの異なった視点からプレイできる。ストーリーの流れが一目でわかる「ストーリー進行表」（仮称）が加わり、一度エンディングを迎えてもシナリオ制覇まで繰り返しプレイが楽しめるのだ。

ゲームの冒頭で……

洋子を選ぶ　神宮寺を選ぶ

神宮寺ルート

悪夢から解放され、勢いよく体を起こす神宮寺。しかし、その記憶だけは残ったままだ。

そして、事件の記憶は幾度となく夢の中でよみがえる。神宮寺は起きた後、いつものように煙草に火を付けて窓の外を見る。

タバコ吸う

あの夢は幾度となく
繰り返されてきた…

The 6th Shinjyuku OP

日課である朝の一服と同様に、神宮寺は、またいつもと変わらない洋子の声を聞く。

見る
タバコ吸う
話す
持ち物

洋子
「また洋服のまま
寝てらしたんですか？」

The 6th Shinjyuku OP

洋子ルート

起き抜けの神宮寺がいつもの夢について考えている頃、もう洋子は神宮寺が毎朝飲むコーヒーを入れているのだろうか？　そして、左の写真はその時、窓の外の風景を眺めている洋子なのだろうか？

同じ一日の始まりでも、キャラクターの視点が違うだけで、こんなにもシーンが大きく変わる。夢の余韻を残したまま、洋子の入れた極上のカプチーノを口にする神宮寺。そして一日の始まりでもある、おいしいコーヒーを入れるという仕事を終えた洋子は、次の仕事を始めるのだ。今回ザッピングシステムで選択できるキャラクターは、神宮寺、洋子、そして熊野刑事というおなじみのメンバー。また、その3人に加え、ゲストキャラクターとして「19歳の女性」が登場する。

見る
話す
髪さわる
持ち物

神宮寺
「それより
コーヒー入れてくれないか」

The 6th Shinjyuku OP

前回（11月14日号）の記事におきまして、佐藤嗣麻子様を「加藤嗣麻子」と誤表記してしまいました。同様に、表紙におきまして「神宮時三郎」、111ページにて「神宮路三郎」と誤表記してしまいましたが、正しくは「神宮寺三郎」です。関係者の方にご迷惑をおかけしたことをお詫びし、訂正させていただきます。

Come on! ユニバーサルナッツ

●レイ・アップ●12月18日発売●5,800円●アドベンチャー●18歳以上推奨

突然の隕石群で船が故障!?

夏休みに辺境の星域まで旅行に来ていたユイとその従姉のアイ。平穏な旅行は、突然現われた隕石群による船の故障で、危険を伴う冒険へと一転した……。今回は、引き続きストーリーを中心に紹介していこう。

誰もいないフェリー 彼らはまだ、これから起こる恐怖を知らずにいる

つい先程まで人がいたような…

故障した船で宇宙をさまよっていたユイとアイは、運よく近くを通った巨大フェリーに乗り込んだ。しかし、隕石群で船が故障して避難してきた人々以外に、乗客は見当たらない。その理由をつきとめるため、船内の探索を始めたのだが……。吸いかけの煙草に、湯気の立ち上るスープ。つい先程まで人がいたような雰囲気が逆に違和感をおぼえるのだった。

人の気配がまるでない船内。こうなると避難してきた人達の素性も気になってくる。彼らはなぜ、こんな辺境星域に来ていたのか。理由を聞いてみたいが。

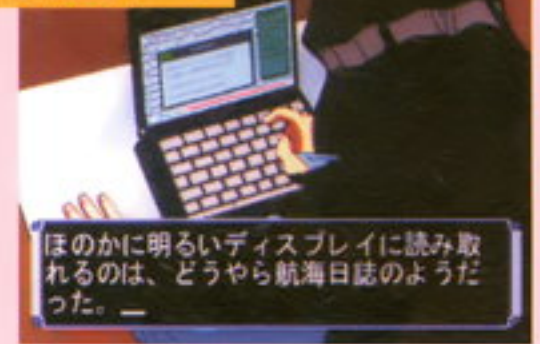
どこへ移動しても人はいない。しかし2人の耳に誰かの話し声が聞こえてきた。

ユイ、どこから調べる?

シナリオの途中で出る選択肢でストーリーが分岐するほか、手に入れた情報によって、後々の展開が変わることも……。

レストラン

まだ暖かいスープは、船内に人がいる証拠なのだが。

船長室

航海日誌を見れば、人がいない原因がわかるかも。

188名はなぜ姿を消したのか?

探索していた場所から戻ってきたが、どこを探しても乗客は見つからず、いなくなった理由も不明なまま。手掛かりは船長室で見た航海日誌の「光る惑星」だけだった。そんな時、誰ともなくゴーストスターシップの話を始める。宇宙に飛び出したが、事故で帰れずに今でも人の魂のみを乗せたまま漂っている幽霊船――この船もその1つなのだろうか。

どんな人達なのかしら?

事故でフェリーに着艦してきたのは、ユイ達を除いて、7人。政治家、秘書、女医に不良など。彼らがなぜ辺境星域まで来ていたのかが、この後の起こる事件に関わってくることに。性格や特徴を把握しておくと、謎を解くときに意外なヒントになるかもしれない。

女医の奇妙な行動は、彼女が辺境の星に住んでいる証拠か?

フェリーに仕掛けられた罠

秘書「ハイパー通信機が、通信機が壊れているわ！！」

無人のフェリーは気になるが、これらの捜査は警察の仕事だろう。そう考えて秘書が連絡を取ろうとするが無線機が壊れて、いや壊されていたのだ。そして突然の爆発。場所は救命艇があるブロックからだった！

激しい振動が…!!

アイの悲鳴にも似た叫び。ぼくたちは、慌ててラウンジを飛び出した！！

怖れていたことが…。アイは真っ先に爆発場所へと駆け出した。

次々に起こる爆発！いったい何のために？

救命艇のあるブロックはすでに一面火の海。安全のための防火用シャッターが閉まっていく。壊された無線機、救命艇の爆発。もしこれが仕組まれたものだとしたら……！　アイが再び走り出す。しかし誰もいないフェリーの中でなぜこんな爆発が起きたのか。まさか7人の中に……？

アイ「手遅れだわ……」

救命艇が爆発の炎に包まれている！

爆発を見た瞬間、アイの心に不吉な考えがよぎった。これが仕組まれた爆発なら次に狙われるのは？

アイの悲鳴にも似た叫び。ぼくたちは、慌ててラウンジを飛び出した！！

ユイって頼りになる男？

選択肢はシナリオの分岐だけでなく、アイのユイを見る目にも影響する。すぐに行動するのは無鉄砲？　思慮深いのは臆病者？　頼りになる男になるために、選択肢を選ぶときには、慎重にいきたい。

アイ「何やってるの、グズグズしてるとおいてくわよ！」

真っ先に駆け出したアイをそのままに、その場に留まろうとするとアイからキツイ言葉がくる。

結局、アイの後を追ってぼくも駆けだした。技師も続いて追ってきた。

アイだけを行かせるのは危険だ。そう考えて、後を追う選択をする。その行動をアイはどう思うだろう。

アイの身に危険がせまる！

技師「緊急離着艦室があるDブロックは、地下1階だ！！俺は、貨物室のある地下2階に行く！！」

駆け出した2人を追ってきた技師。次に狙われると思われる場所へ、二手に分かれて急行する。そこにはアイの命に関わる事件が待っていた！

to be cotinued……

レイ・アップってどんな会社？

祖父江　太氏

株式会社レイ・アップ・マルチメディア事業部・広報宣伝担当部長。コンシューマゲーム関係の広報活動を取りしきる他、新分野の開拓にも余念がない。

レイ・アップという会社名を聞いてピンとくる人はあまりいないかもしれない。それもそのはず、同社はゲーム会社としての顔よりも、デザイン会社としての顔の方が著名だからだ。

「メインの事業である印刷物や造形のデザインに関しては、みなさんも当社の作品をきっと目にしたことがあると思いますよ」(祖父江)

実際に見せてもらった物は、ゲームキャラクターグッズから、お菓子のおまけに至るまでかなり多岐にわたる。詳しくは書けないが、そこにはゲームボーイで爆発的人気を誇るゲームや、サターンで高い前人気を得ているゲームのグッズも含まれる。

「アドベンチャーゲームで大切なものは、優れたビジュアルと、優れたシナリオだと考えています。有名な声優さんも大事ですが、それは一番の要素ではありません」(祖父江)

まったくもって正しい。だがそれが簡単ではないことは、我々ユーザーが一番よく知っているはずだ。では、レイ・アップの武器とは何なのか。

「当社にはキャラクターデザインからフィニッシュまで一貫してできるという強みがあります。外注に発注するのと異なり、濃密な意思の疎通がリアルタイムでできるというメリットは大きいです」(祖父江)

すでにまったく新しいゲームの企画が何本も動いているという。ぜひとも同社ならではの特質を生かしたゲームの誕生に期待したい。　(文中　敬称略)

レイ・アップ会社

会社概要
株式会社レイ・アップ
1979年8月に設立。現在は東京渋谷区に本社をかまえる。主な業務内容として、キャラクターの企画立案および設定。玩具雑貨等の商品企画開発。広告宣伝、パッケージ、造形物、ぬいぐるみの企画および制作などがある。

制作部

パッケージデザインや広告など幅広く行なっている。

開発部造形課

フィギュアやお菓子のおまけなどを作る造型部。デザインから造型まで一手引き受けている。○ケモンや○ンチメンタル○ラフティなど人気のアイテムがずらり。

© 1997 LAY-UP 内田順久

SEGA SATURN

ATLUS/SEGA

©SEGA ENTERPRISES, LTD. & ATLUS 1997

王女13歳の誕生日、25年の眠りを経て魔族が今蘇る…

PRINCESS CROWN

プリンセス クラウン

'97年12月11日(木)発売

●セガサターン専用ソフト ●アクションRPG(1人用)
希望小売価格 5,800円(税別)

■全キャラクターの総アニメパターンは15,000種類!
■主人公だけではなく、サブキャラクター達の「物語」も用意!
■豊富なアニメーションパターンを生み出す「モーフィングシステム」を搭載!

※画面写真はすべて開発中のものです。

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

〔ご利用方法〕1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー(7777#)を入力します。
3.この後、『更にボックス情報を取り出す場合は~』とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。
4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス 03-5261-2356(毎週月·水曜日 15:00~18:00 祝祭日除く) インターネットアドレス http://www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS

SEGASATURN

ATLUS

デビルサマナー
SOUL HACKERS
ソウルハッカーズ

悪魔全書

第二集

悪魔全書 第二集
NEW YEAR
キャンペーン
ソウルハッカーズEXTRAダンジョン
CD-ROMを1,000名様に
プレゼント!!

「謎」の扉が今、開く。

'97年12月25日(木)発売予定

●セガサターン専用ソフト ●CGライブラリ(1人用) ※この製品は、ゲームではありません。

希望小売価格 2,800円(税別)

<キャンペーン応募締切> '98年1月31日(土)消印有効 <応募方法>「悪魔全書 第二集」の製品内アンケートハガキを送ってください。

「悪魔全書」——■「金子一馬」書き下ろしの悪魔や本編に登場する悪魔を高画質での鑑賞が可能!
■合体シミュレータとして300体以上から選択し、それらの合体が可能

「ノベル」——■本編に登場するキャラクターの秘話がこのモードで明らかに!

「サウンドルーム」-■本編の「あの場面」でしか聞けない「あの曲」がいつでも聞ける!

© ATLUS 1997

流星野郎のGAME MAX(ゲームマックス)
ラジオ日本(ダイヤル1422kHz)
毎週金曜日24:00～24:30
AM KOBE(ダイヤル558kHz)
毎週金曜日22:30～23:00
ON AIR!

■スタッフ募集中! [職種] 1.ゲームデザイナー(企画) 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
※経験2年以上の方、詳しくはお電話ください。 管理部総務課 TEL 03(5229)7115(直)

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

ATLUS
株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8

SEGASATURN

恋愛シミュレーション
センチメンタルグラフティ

Sentimental Graffiti

あなたに会いたい──。

忘れかけていた12の思い出を求めるあなたの旅が今、始まります。

'98年1月22日発売 希望小売価格 **7,500**円(税別)

初回生産限定
セカンドウィンド付き
CD2枚組

©NECインターチャネル/マーカス/サイベル/コミックス　イラスト/甲斐智久

InterChannel

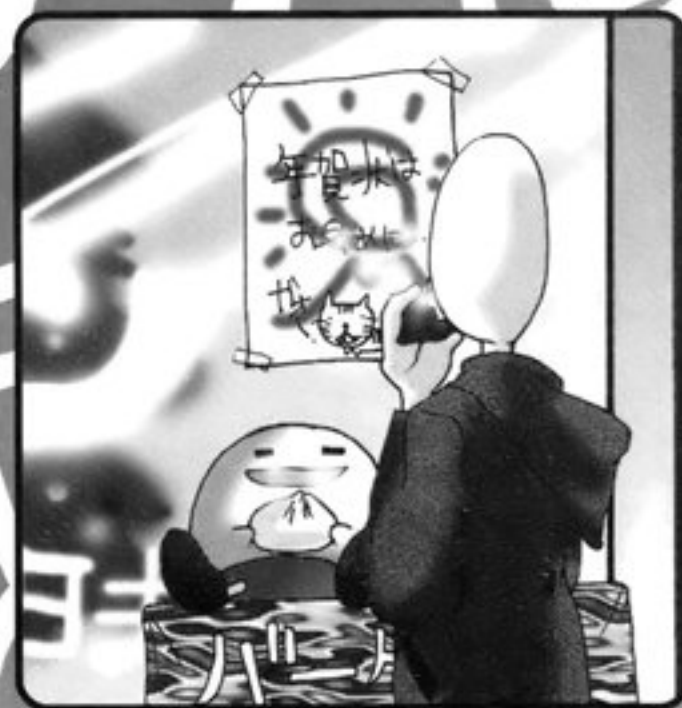
NECインターチャネル株式会社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-2-5
アミューズメントグループ　ユーザーサポート受付 (03)3293-7008 (月～金曜日：午後1時～6時：祝日、休日をのぞく)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

読者投稿コーナー

LETTERS PARK

めざせ投稿KING!!

Weekly掲示板

祝・ワールドカップ初出場！ 野人岡野のVゴール！ 挑戦し続けること40数年、本当におめでとう。フランスでの活躍も楽しみにしてるぜ！ いやー、本当にうれしい。うれしい気持ちのままに、今週もGO!

●自販機に110円入れたあと、やっぱりやめようと思ってレバーを押したら返却口に戻ってきたお金はなんと200円！ そのあとVF3の台に座って乱入しようかどうか迷いつつ画面を眺めていると、いつの間にか店員さんがやってきて、筐体の中にあるスタートボタンを押してくれました。どうやら100円入れても接触しなくて困ってるように見えたらしいのでした。そう、その日私はどこからともなく190円儲けちゃったのでした。対戦には負けたけど、なんだかとっても素敵な日でした。ウフフフ。

（岩手県　沖田へばる）

小さな幸せって結構うれしかったりするよね。幸せネタで、サタマガにも載ってさらに幸せ倍増って感じ？

●ツインスティックの調子が悪い。直してみた。やはりダメ。しかたなく中古を買った。2980円した。そうしたら古いほうが動いた。なぜ？さらに、中古で買ったほうが動かなくなった。もうイヤ。

（鳥取県　魔神がZ）

こちらはふんだりけったりネタ。もう１台、ツインスティック買ったらどうなるんだろ？３台とも動かなくなったりして。ねーねー買ってみてよ（人ごと）。

●「赤でも、青でもお好きな方をどうぞ」といって、ガンプラのシャアザクとグフを学校に持ってきて先生に没収されたおバカな友人Y。泣いてました。

（大阪府　ムTu）

机の上に２体並んだ、シャアザクとグフ。う〜ん、壮観だったろうな。ガンプラは没収だわ、友人にネタにはされるわ、運のない奴よのう、Y。

●兄に「最近だるいし、知らないうちに青痣ができてたりして、ガンかもしれん」といったところ、「我家には治療費なんてない。きっぱり死にたまえ」といわれた（自分だったらあらゆる手をつくして生き延びるつもりらしい）。しかも、「こいつ保険入ってたっけか？受取人は？」という言葉つき（泣）。女の子と博打が大好きで、酒とタバコがないと生きていけない、そんな人です。うちの兄って。

（千葉県　松本コアラ）

「きっぱり死にたまえ」ってかっくいい〜。今度使ってみようっと。いわれたほうはたまらんだろうけど。

●昔、好きな人の名前を１万回書くと両想いになれるというおまじないがあったが、「サタマガ」と１万回書いたら載せてもらえますか？

（愛知県　江ヶ滝ささ）

１万語の「サタマガ」という字はなんだかとっても怖いので、書かなくても掲載。でも、もし書いてたら見せてちょ（怖いもの見たさ）。

●たこつぼの中に、イカが入っていた。なぜか笑えた。

（愛媛県　海の魔王）

ぷぷ。かわいいかも。「スンマセンな〜。ワシなんかが入ってて」っていう風景が目に浮かびます。

●本屋に行った。サタマガがなかった。と、ふとおかしなことに気付いた。ファ○通が積んでいるところが２カ所あった。そして、その１番上のファ○通をとった。サタマガがあった。だれかがサタマガの上にファ○通を置いたんだ。これじゃあサタマガがないと思うだろう！ ちょっと腹が立った。仕返しにファ○通の上にサタマガを置いてやった。

（大阪府　去るGAN席）

えらい。よくやったホメて遣わす。

「あの最近怖いんです○○さん」コーナー

●管理人さん!! 河村隆一さんが最近おかしくなってます！

（福岡県　ジョウショウ）

ホントに。マジで壊れつつあるよね。ファミリーマートの宣伝でドギモを抜かれ「うまい、うまいよ」で宇宙まで飛ばされてしまいました。

「あづまジョークの部屋」

●夜は勉強しとかナイト。なあんちゃってブラジル。がちょーん。

（栃木県　あづま公正）

ハガキをそのまま載せたかったな〜、本当は。筆ペンでヘタウマ字で、でかでかと書かれている絵を想像して読んでくれぃ。ジョークについては、「座布団持ってけ〜!!」

●月日が経つのは早いですねぇ。

（福岡県　Go.）

もうすぐ今年も終わり。残り1カ月ちょっとも、あっという間に過ぎちゃうんだろうなあ（しみじみ）。

全日本がフランスに行けることはうれピーんだけど、我が母校は高校サッカーの全国大会を逃してしまいました。県予選決勝戦、せっかく見に行ったのに〜。まあ、楽ありゃ苦あり。人生いろいろだね。と悟ったところで今週の締めとさせていただきます。来週までバイナラ〜。

「今週の・・・」

福岡県／ジョウショウ

今週の「似てるでチュウ」。同ネタいくつか来た中で1番可愛かったので採用。

富山県／上本メッヲ

今週の「飯野天使」。リアルサウンド効果（？）が各方面に与えた衝撃は大きい様子。

三重県／泉姫

今週の「常連さん予想コーナーVol.1」。こういうのも読者ページの醍醐味です。

東京都／かぼーん

今週の「(涙)」。Weekly掲示板はこんなお便りを求めてます。キノコはイヤだよね。

漫画廊

宮城県／KAZ丸

出ませんっ。いや、たぶん。でも、もしワープブランドでデス様が出たら……。

神奈川県／伊織

女の子をたべると元気に暮らしていけますか？　でも食人にはモラルの問題が。

東京都／つよいロボ

ジャックフロスト、ゲットだぜ！　あ、いや、こないだ池袋でニセピカチュウが。

福岡県／中野貴仁

カチューシャしませう。どうせ自宅内で作業中なんですから、見た目は気にせず。

サターンユーザーの広場

アーケードにサターンを
高知県・EAP

37号「サターンユーザーの広場」にて、クレイジーじじいさんが「セガ系のゲームセンターにサターンコーナーを」とおっしゃっていましたが、これはご一考どころか、すぐやってしまうしかないでしょう。ハードメーカーの中で唯一、店舗以外に絶好のPRの場があるわけですし「モニター＋テレビ台＋サターン＋体験版またはフラッシュセガサターン」のみで完璧。あまりゲームショップでフラッシュセガサターンを見たことがないので、真剣にお願いしたいです。同コーナーのマラ夫さんの意見にもあった通り、コレはSCEには真似できない戦略です。自信があるのならば、アーケードの横に移植物を置いても平気なはず。これが実現されたら、TVCFでも最後に「詳しくはお近くのアミューズメントセンターへ」とか、車のCMのような展開もできます。ぜひ実行を！

頑張れサターンソフトたち
神奈川県・ブラック★ギャグ

Vol.39の特集「100万本の方程式」は、サタマガ史上最高の特集といっても過言ではないほど、読みごたえのあるものだった。「スーパーロボット大戦F」という注目作が発売され、現在41万本を販売しているが、意外と少ないな、と感じるのは私だけだろうか？　メーカー側は、この数字をどう受けとめているのだろう。カプコンの「バイオハザード」のように、PSで110万本も売れたのに対し、SSでは16万本と、大きな差が出たソフトもある。勿論「F」や「バイオ」は、両ハードを持っているユーザーが、後発のSS版購入を控えたというのも原因の一つになっているのは間違いないのだろうが……。以前、ワープの飯野社長が「リアルサウンド」の販売本数が意外と少なかったことで、次回作かあSSで作れるかどうかわからない、と言っていたが、おそらく他機種で出していたらもっと売れたに違いない、という想いが頭をよぎったのかもしれない。どういうわけか、ソフトを売るのが難しいサターン。「サクラ大戦２」にはミリオンヒットを期待したい。

セガパートナーズに一言！
神奈川県・キューピー三世

セガパートナーズ、いいですね。もらえる体験版CDもヒットしそうなものばかり入ってるし。ただ、これについて一言。ヒットしそうな商品なんかほっといても売れるんだから、おもしろそうだけどあまりパッとしないゲーム、メジャーになれないゲームもいくつか入れてみてはどうでしょう。もっと多くの体験版を出し、良作は必ず売ってやる、くらいの意気込みを、セガさん見せてください。

ゲーマーの知恵

タコつぼの中のタコの出し方攻略法
愛媛県・海の魔王

タコつぼの中のタコが取れなくて困っているあなた(いるのか?)！　これで大丈夫！まあ、陶器でできているタコつぼは砕けばいいけど、プラスチック製のタコつぼは、空手七段(?)じゃないと砕けない。そこで俺の秘密兵器！醤油が役に立つ！タコつぼの底にある小さな穴に醤油を少し入れるとアラ不思議！　タコが出てくる出てくる(笑)。本当に出てくるので、やってみよう！
ーそんなことで困ってるゲーマーはいないってば。でも役立つ(のか？)ので掲載してみました。いかが？

はがすのに失敗したシール攻略法
熊本県・マチャ彦

はがすのに失敗したシールは、貼ってあったところがベタベタで困りますね。でも、ベタベタのところを消しゴムでこすれば、ノリがとれてすっきりするよ！　おためしあれ。

教えまSHOW!!

２週間ぶりのゴブサタね、アナタのアタシよん。元気してた？　そして人生を生きていく上での重大な疑問に突き当たったりしてた？　じゃあ、今週もそんな疑問に答えていきましょうか。レッツゴーなのよっ！

●あなたの乳首は何色ですか？
（三重県・樋口真五）

いきなり人生もヘッタクレもない話題ね。ていうか、アタシのビーチクカラーはその日の気分によって変わるの。秘密だけど、今日のカラーだけこっそり教えちゃうわ。緑色よ。

●猫からマシンを守る方法ってないですかね？　（神奈川県・小宮重喜）

サターンの箱に穴をあけて、電源コードやパッド、ビデオケーブルだけを外に出せばいいのよ。そうすればリセットもドアオープンもなくなるわ。でもね、気をつけなさいよ。換気と熱暴走！　滅多にないけどね。

●昔、私は、世の中スーファミだメガドラだと騒いでいるころ、ファミコンをひたすら５本のソフトで遊んでいました。そのうちの１本に、クリアしないまま貸してしまって戻ってこないソフトがあり、特集「100万本の方程式」を見て急に懐かしくなってしまいました。そのソフトの名は「ドンドコドン」というのですが、どこのメーカーさんの作品だったのでしょう。　（静岡県・瀬里歌）

タイトーさんネ。プレイヤー選択画面でAボタンを押しながら左・上・右・下・上・右・左・下と入力するとクレジットが倍になるわ。お役にたてたかしら？　じゃ、またネ。

Club EMPTY

ごめんなさい！　そしてコンニチワ。がすけつです。もうすぐ12月、めっきり冷え込んできたので、ゆっくりと休みでもとって温泉でも……無理ですネ。えへ。今月末、11月30日の13時から、東京・神楽坂のディスコ・ツインスターで開催される、コスプレダンパ「T-day」に、DJとしてがすけつ登場！　見に来てね。さ、今週も元気に行ってみよっか！

●テクノはやっぱりYMO。
（群馬県・目からビーム）

ヨージ・ビオメハニカさんとか、どうですか。DJ SHINKAWAさんは死ぬほど売れちゃって、超メジャーになってしまいました。次はだれかな？

●がすけつさんの大好きな曲ってありますか。オススメのアルバムとか。　（大阪府・去るGAN席）

mmvから発売された「club SEGA」は買っとくべきでしょう。さて、マニアな話題はこれくらいにしてと。

●「ギャバン」って「蒸着!!」の人ですか？　（静岡県・朔夜）

その通り、宇宙刑事だ。好きな食べ物はアンパンだ。ヨロシク勇気。

●かんなさんて美人ですか？　ぜひがすけつさんの奥義「見た感じボディ」でスリーサイズを予想してみてください。　（栃木県・あづま公正）

美人です。スタイルかなり良し。これ以上はコメントを控え……ッ!!

●友達が言うには、YASくんはミスチルの桜井、がすけつさんは成沢くんちの2番目の兄貴に似ているそうです。　（宮城県・KAZ丸）

ていうか誰だよ、成沢くんって。知らない人に似ててもなぁ……その兄貴のプリクラを至急ゲットせよ。

●投稿なんてするつもりはなかったのに……Vol.39のあて先のジャックフロストが私を変えた……？
（大阪府・JOM）

そしてなぜ、Clib EMPTYあてにハガキを書くのか？　確かにフロストスカジャンは欲しいんだけどもさ。

●がすけつさん、ファンレターなんざ、しょせん手紙。相手の本当の心はわからんのですよ。けど、もらったらうれしいんだろうなぁ。いいなぁ、私も一度でいいから……いらんわっ！　（岐阜県・神風　光）

えー、全国のみなさん、岐阜の女子高生、ピチピチの16歳がファンレターを希望しているそうです。神風光ちゃんが大好きなかた、そしてお手すきのかた、ぜひひとつ。がすけつあてのファンレターも忘れずに。というわけで今週もお時間がやってきてしまいました。再来週も会えたらイイネ。それではまた。がすけつ＆Club Emptyあてのお手紙は、インターネットでも受付中。アドレスは http://www01.u-page.so-net.or.jp/db3/empty/

http://www.softbank.co.jp/sbnet/saturn

ハふのともダチ

銀河英雄伝説PLUS
神奈川県・関　拓道

このゲームは、私が今イチバンおすすめしたいゲームなのですが、原作の内容を知らなかったり、これまでの作品を途中で放り投げてしまったりした人にはすすめられません。戦略シーンも、戦闘シーンも、原作やLDを見た人でなければ、こまごまとした記号が並んでいるとしか写らないと思うし、ヤンの音声がなぜ貴重なのかもわからないだろうし、この物語の核をなす人間関係も「わかりにくい名前がたくさんあってやりづらい」としか思わないでしょう。「PLUS」は、LDシリーズの総ストーリーのダイジェスト版がオープニングとして入っていて、ポリゴンによる大迫力の戦闘やムービーと、すばらしい要素がたくさんあり、最も特筆すべきは、LD、書籍、ゲームと、全てのメディアを徳間書店というメーカーが一元的に扱っている点で、全てのストーリーに矛盾がなく、一貫した流れが楽しめます。レビューでは残念ながら点が低いのですが、決してつまらない訳ではないのです。

まだまだ募集中!!

レターズパークでは、読者のみなさんのハガキを募集中。現行のコーナーは以下の通りです。●Weekly掲示板／日常的なふとした出来事を●PARK GALLERY／イラストはこちらへ（白黒のみ）●どきどき懺悔室／悔い改めたくなったらこちらへ●電脳買物少年少女／ショッピングにまつわる話を●COMIC PLAZA／漫画廊／コママンガを送ってね●LOVE×2愛してるかい!?／キャラやゲームに対する熱い思いを込めて●墨汁の叫び／筆で愛するキャラを表現●こんなのいやだぁ～／毎回お題目あり●サターンユーザーの広場／サターンをとりまくさまざまな環境について●ゲーマの知恵／知ってるだけで、役に立つ？生活の知恵●心のともだち／ハートを熱く揺さぶったゲームを紹介してね●うわさは本当!?／ゲームにまつわる噂話●教えまSHOW!!／質問におこたえします!●東かんなの男子禁制放課後クラブ／女の子だけの投稿コーナーだよ●上記コーナーのほかにも随時新コーナー案募集中!!!　みんなで作る読者ページです。いいアイデアは即採用！　ハガキ送ってちょ!!

投稿KINGの現在のポイント

今週のポイントゲッターは、高知県／EAP、静岡県／瀬里歎、埼玉県／Hi-Posi、滋賀県／リュー、愛媛県／海の魔王、にそれぞれ１ポイント、岩手県／沖田へばるに２ポイント！

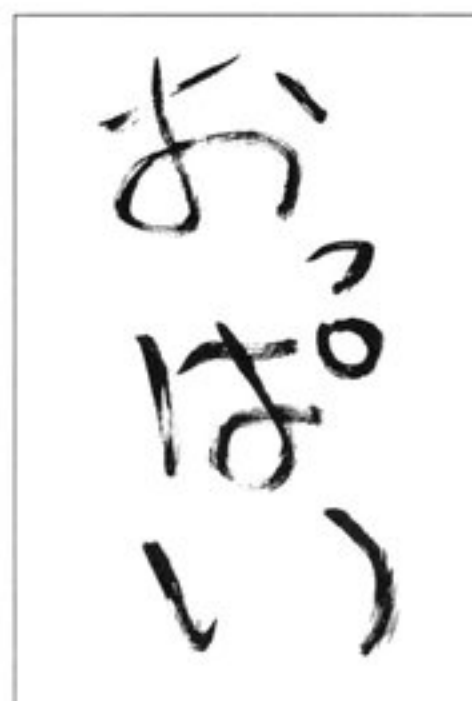
４ポイント
涼風琳、上本メッヲ、クレイジーじじい、夢月聖良、海の魔王

3ポイント
小宮重喜、中野貴仁、泉姫、Shilfy Yo、あづま公正、石坂司、かうかう、みるきぃぷりん☆、KAZ丸、瀕死之鯉、バントライン

2ポイント
白雪、TASHIMACCI、Dr.ミディアム、春日るりと、LEE、カシオンS、ホゥエアア、かわうそ、入井詠亜、そう大巨神、小村一人、う、阿曽アキヒロ、岡本そあら、まみこ、クロ、GO.、SHANZE AKIRAマリリン・マラソン、熊襲、MAY、去るGAN席、黒川春姫、羽沢雁、ふがく、たくぼく、COOL100%、カイル・ムーン、墓堀り人、シャギ、イルカ少年、グレートちゃぶ台、まっきょ、秋月
（vol.41までの集計です）

墨汁の叫び
Black Soup Screamers

愛媛県／海の魔王

なにをおっしゃる。漫画を見なさい。特にジャンプやチャンピオンの書き文字を。

栃木県／あづま公正

ああああ、叫んでる叫んでる。ほら、魂の叫びが聞こえてきませんか？　電波？

東京都／イ中イ非

LPで、初の合作？　東京都・イ中イ非、夢月聖良、クレイジーじじいのナイツ。

岩手県／BAHN狂いのへばる

お、やっと普通のがきたネ。しかもカッチョイイBAHN。筆のみでこれはスゴイ。

PARK GALLERY

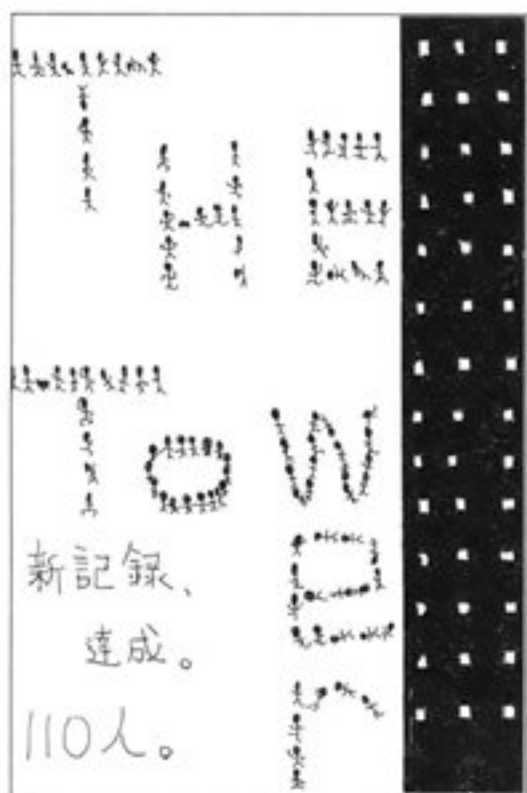
福岡県／まっきょ
ウィロー型の「ういろう」が売り出されることを祈ってます。……なんてね、私が好きだからさ。

愛知県／M・E・I
今度はナイスバデーの不二子も描いて送ってくださいね。ワイルドなカンジのもいいな！

福岡県／マチャル
トーンは好きですか？とコメントにありましたが、私は必要と思える所は貼っていますよ。好きずきだと思うぞ。

神奈川県／大内寛史
もう、使いこなしてますか。使用キャラはやっぱりこの2人？私は苦手なんですけどキャラは好きさ。

神奈川県／桜花かりん
もうすぐ発売の街。補導されてもいいなんてずいぶんと雨宮さんがお気に入りなんですね。

反則！

栃木県／あづま公正
これは反則。次はないぞ！記録は顔が判別できるものとします。と、私が決めたのだ。

滋賀県／リュー
薄墨はあんまり使わないでくださいね。コピックも薄い色は出ないので使わないようにしてね。

次回募集テーマは
「デビルサマナー
ソウルハッカーズ」

福島県／ちば淳之介
以前小学生がアイリスのコスプレしてたのを見ました。かわいかったよ。

今週のNO.1
岩手県／沖田へばる
この根性買います!! 一番感心したことはトーンか剥がれないようちゃんと処理してるところ。

埼玉県／水主あきら
たしかにボードゲーム系のハガキは少ないです。狙い目ってことかな。また送ってね！

なんとなく似てる2人

埼玉県／Hi-POST
構図が似てるので2枚並べてみました。背景の建物、人物とも描きこみがすばらしいですね！

埼玉県／横村はるひこ
お友達同士の連作のとか、リレーイラスト&マンガ等新しい試みもなど大歓迎していま～す!!

・INFORMATION・

◆投稿のきまり◆

●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください。（文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください。）スクリーントーンなどを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。

●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に／郵便番号／住所／氏名／（ある人は）PN／電話番号／などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆

ポイントは毎号、おもしろかったハガキやステキなイラストの投稿者に送られます。現在のポイントは「投稿KINGの現在のポイント」を参考にしてください。5ポイント溜まった人には編集部よりポイント券を送付します。5ポイントで500円の図書券、15ポイントでお好みのセガサターンソフト1本（1万円以下）をプレゼントします。図書券の欲しい人は5ポイント券を「図書券希望」と書いてLPあてに送ってください。ソフトの欲しい人は15ポイント溜まったら、欲しいソフト名を添えて申しこんでくださいね。ソフトは発売されているものに限らせていただきます。入手が困難な場合は、編集部よりあらためて希望をうかがいます。

あて先ハガキも募集中!!

東京都／ちょーヒマ人

全日本プロレス FEATURING VIRTUA オフィシャルガイド

好評発売中!!
本体価格1,200円
A5判・128ページ

オリジナル最強レスラーを育てよう!

ジャイアント馬場公認の独占攻略本!

プロレスの技をわかりやすく紹介し、実写をふんだんに使用した出場選手名鑑も収録！もちろん、フィーチャリングモードも徹底解説しているぞ。また、全日本プロレスの軍団関係図や、その歴史も大紹介！
さらに特別付録として、この本でしか見られないウラ技満載の袋とじあり！

© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997

バーチャファイター3 オフィシャル プレイングガイド

人気3D対戦格闘ゲーム「バーチャファイター3」のオフィシャル攻略本。全12キャラクターの技解説、連続技・連係技紹介、対戦攻略などで構成。新バージョン「バーチャファイター3tb」の連続技等についても解説しています。

12月下旬発売予定
本体予価1,600円
AB判・280ページ

3tb対応!!

© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1993.1996

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

週刊 セガプレス IN セガサターンマガジン

SEGA PRESS

PRESENTED BY SEGA

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

セガが提供している各種サービスの最新内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。毎週バラエティに富んだ情報が満載だ！

Vol.57

『デジタルサーカスin名古屋』スペシャルレポート!!

「SEGASATURNデジタルサーカス'97」。第4週目は名古屋市内の、ポートメッセなごやで行われました。東京でたとえれば晴海国際展示場、大阪でいうならインテックス、そんな潮の香りがするロケーションの、本格的な見本市会場でヤってしまいました、デジタルサーカス!!

モロモロの「できたらいいなァ」企画のスケジュール調整が開催直前にピタリととれて、千秋楽の東京会場に次ぐ、豪華なステージイベントが目白押しになってしまいました。残念なことに、地方でのゲームイベントが少なくなっている昨今、ユーザーのみんなには楽しんでもらえたようでヨカッタ！

今週は、デジタルサーカスもいよいよグランドフィナーレ、ボリショイの磨きぬかれた熱演とランドマークのソリッドな質感がCOOLにスパークするぞ。バブチームもトリプルヘッダーで登場だ!!

横浜で待ってるぜ!!

竹ちゃん

デストラーDE

南雲くん

デストラーDE的デジタルサーカスレポート

なんだかエライことになったなァってのが、デストラーDEの率直な感想でした。はからずも、すごいゲストや企画が実現したはいいが、お客さんが入らなかったら……と前日は不安な気持ちだったのだけど、満員御礼札止め寸前という大盛況だった。来てくれたみんな、本当にありがとう！ m(_ _)m

さて、名古屋ではどんなことをやったかというと、まずは、流星野郎ことアトラス広報の相原さんと、セガの竹ちゃんのバトルトークショー。相原さんは39度の熱を押してやって来てくれたのダ！ 多謝!!

バンダイは「機動戦士ガンダム ギレンの野望」で使用するジオン国民の歓声を公録するという企画。リテイクなし、イッパツOKってのはちょっとビビったぞ。ちなみに東京でもこのイベントは行う予定だ。各会場で行っている「SONIC R」ゲーム大会では、不肖このデストラーDEが模範プレイを。BOSSの竹ちゃんにハメられて、オレ的に手に余るソニックでプレイしたが2位になったのダ。

「センチメンタルグラフィティ」の声優ステージ。熱いアツイ (^_^;

11月29日、30日は横浜ランドマークタワーへGO!!

フカザワ提供 情報コーナー

最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見られないセガスタッフ手作りの情報が見たい！ という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の2つがあるぞ。

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分（約3分）を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。11月第4週は、ついに発売される期待のレースゲーム「セガ ツーリングカーチャンピオンシップ」の情報。そして12月第1週は、12月に発売される新作のラインナップを紹介しているぞ。

毎週金曜日内容更新。収録時間3分間

札幌 011-842-8181	博多 092-521-8181
仙台 022-285-8181	
東京 03-3743-8181	クイズの答えはこちらまで。
名古屋 052-704-8181	03-5380-8600（東京のみ）
大阪 06-333-8181	

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他では見られない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

毎月8日内容更新
最大30ボックス用意

FAX番号
東京 03-5950-7790 大阪 06-948-0606

発売3周年を迎え、ますます充実のセガサターン。記念企画満載の4周年記念号は、プレゼントもいっぱい。竹ちゃんのセガスタ創刊号も復刻したよ。

近くのお店でチェックしよう！

➡セガビデオマガジン

「R？MJ」「卒業アルバム」「金田一少年の事件簿」「SDガンダムG CENTURYS」「AZEL」「坂本竜馬」「本格将棋指南」「大航海時代外伝」・他

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

SEGA インターネットも好評

今年もX'masキャンペーンが始まりました!! 今回は「CURIOCITY」と「SEGA」の合同キャンペーンです。な、なんと、抽選で合計18名様にセガサターン、キュリオシティバックナンバーセット、ソニックTシャツをプレゼントします。また12月4日より、プレゼント満載の「SONICR」キャンペーンを開始予定です。お楽しみに!!

フラッシュセガサターン

Vol.22収録タイトル（11月～）
〈プレイ可能〉
- ●ZERO DIVIDE －THE FINAL CONFLICT－
- ●SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.2
- ●七ツつ風の島物語
- ●バブルシンフォニー
- ●AZEL－パンツァードラグーンRPG－

〈ムービー〉
- ●サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ
- ●デビルサマナー ソウルハッカーズ
- ●魔法学園ルナ
- ●Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2
- ●SEGA Touring Car Championship
- ●X-MEN VS. STREET FIGHTER
- ●SONIC R
- ●ソロ・クライシス

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。みんなプレイしてみてね！

セガインターネットホームページ http://www.sega.co.jp
ゲームバスターズ http://www.busters.or.jp/

Tomoko Sasaki Presents

まめもおん

No.9

~荒波を乗り越えて~　佐々木　朋子

その美しい少女は歌が好きだった。得意な歌は、はとぽっぽと月光仮面の歌で、歌をうたいはじめると、人払いができるという不思議な力をもっていた。

ちやほや

ぽっぽっぽぉー

少女の母親は歌で怪電波を発信できる才能があった。そのかわり母親は少女に詩を教えた。

（近代の急激なカラオケ普及で母の音痴は改善されたという）

うぎゃあー！

「小鳥さん、小鳥さん　お話ししましょ」

やきとり…

おかげで少女はポエム雑誌「いちご絵本」に投稿をする夢見るポエマーになっていった。

ヒュゴン

その日以来、ぷっつりと少女は歌を歌うことをやめたのだった。幼い頃に負った傷は深くなるもの。せっかくはいった合唱部ではほとんど歌うことはなくその後、中学もふくめて6年間ひたすら合唱部の伴奏者に徹した。

高校、大学とカラオケへいっても人前で歌うことを執拗に拒み続けた。そのくせだんだん機嫌がわるくなる「ちょっと扱いにくい友達」としてその筋では名が売れていたほうである。

ぜったいや！

とかいっといて…

人前はいや！でも歌は好きなの…のジレンマ

衝撃の真実が今明かされる！

これが問題のポエム雑誌だ！

現在は「いちごえほん」改め「詩とメルヘン」という雑誌になっています

1979年 2月号にちゃっかりのってしまった「かぜ」という詩

かぜ

同年12月号の「ビーズ」

ビーズ

拡大図

小人さん　夕日の下で　ビーズで

少女と親しかったMさんのコメント

いやー全く信じられません。彼女ってポエマーだったんですねぇ。「小人さん」ですよ！「ビーズ」ですよ！メルヘンしちゃってさー。人間ってガラじゃないものに憧れるとこあるじゃないですか。あの顔で「あたしってセンティメンタル」とかいわれた日にゃおいおいおいって感じですよねぇー。

でも本当は歌が好きだった。ひとりでいる時にはいろんな歌をうたった。一番好きなテレビは歌番組だった。そのうち大学で声楽の授業がはじまった。大学の練習室は個室だったので少女は思う存分歌うことができた。ちょびっと歌がうまくなった気もした。（気のせい）ところが声楽の先生の前にでると決まって声がでなくなった。レッスンの途中にくやしくて、何度か泣きじゃくったこともあって「ちょっと扱いにくい生徒」としてその筋では名が売れていたほうである。

へんな学生…

声楽の先生

実話です

大学生が泣いてもぜんぜんかわいくない

仕事で詞を作れることになってカミングアウト。歌の詩になると急にポエマーは後ろ指をさされる「センティメンタルちゃん」から「作詞者」へと昇格して堂々と世の中を歩けるような気分になるのはなぜ？と少女は思った。人前で歌を歌うのは相変わらずいやだったが仕事で人前で歌わざるを得ない状況もあってその辺は下手でもいいなら、と一応ひきうけるほど大人にもなった。闇ルートで仕入れた（ウソだよ）精神安定剤をにぎりしめてライブまでやりそしてついにゲームの中に自分の歌が収録されるという時がやってきた！

小学四年生。少女は内気だったので、いつも「K子さん」という意思の強い女の子に支配され、守られていた。ボスとして尊敬していた人物だ。またその頃ちょうど部活動をやれることに。少女はもちろん、歌が好きだったのでK子さんと一緒に合唱部にはいることにした。合唱部にはいるにはオーディションがあった。課題曲はトロイカ。少女の大好きな曲だ。K子さんは低音の魅力で見事合格。少女もか細い声ながらなんとか入部できた。しかしオーディションのあとK子さんにいわれたことを機に少女の運命は大きく変わってくる。

K子

小四のマッシュルーム

合唱部オーディション

覚えたてのうら声で

K子さんはあの時確かにいった。「ともろ（当時のあだな）の声って気持ちわるい。」…って。

きもちわる～ィ

え？今なんと？

決して歌はうまいわけじゃないのはわかっているし、コンプレックスの固まりなのです。でも、90年代における日本音楽界のハイテク技術とスタッフの才能により、歌はきれいに仕上げて頂けるらしい。エコーという力強い味方もある。…それにしてもそれにしてもだ。自分の作った歌詞を自分で歌ってしかも世に商品として出せるとは！元「センティメンタルちゃん」としてこんな名誉が一体他のどこにあろうか！

ソニックチーム今冬の新作

Burning Rangers（バーニングレンジャー）

歌 RECORDING（レコーディング）

COMING SOON

きゃ～　どしよ～　うまくうたえるかなー　だめだったらごめんねー

11月1日のナイトワープがはじまる時間を間違えて告知してしまいました。午前3時からじゃなくて午前2時だったんですよね。被害にあわれた方々、ごめんなさい！下は収録の時の写真です。エンジェルゆみちゃんがとってもキュート！

ゆみちゃん　飯野さん　あたし　牧野さん

セガ広報日誌

今週末は、1997年ファイナルとなる横浜でのデジタルサーカスが開催されます。左のページでも紹介しているとおり、パブチームが３人体制でみなさまのお相手を勤めさせていただきます。お暇なら来てよね～♪

竹ちゃん

ニッポンよくやった!!　これで「サカつく２」も国民的ゲームか!?

それにしても名古屋のデジタルサーカス。本当にたくさんの方に来ていただいて感謝感激です。約束通り、僕はプレス対応ではなくみなさんとずっと一緒に過ごさせていただきました。いっぱい話したね!!　でね、この週末の横浜でも、急遽、30日に飯野賢治さんとトークショーを行うことになりました。時間は未定です、ゴメン。それ以外の時間もなるべくみなさんとお話できるようがんばりますので、遊びに来てね!!

デストラーDE（で）平野

名古屋のみんなありがとう!!　おかげで大盛会でした。m(_ _)m

正しいセガサターン道を体をはって説く謎の武道家、せがた三四郎。一体何者か？「世界征服を企む悪の秘密結社」から、幾度となく「人間の自由と平和」を守ってきた男といってわかるヒトは結構イイ大人だ。そう、ある世代にとって忘れることのできない、永遠のヒーロー。世界を相手に斗うスーパーアクションスター、藤岡弘さんなのダ!!　というわけで、次回は、「潜入！CF収録現場 クラブナイトの三四郎!!」だァ。

ハニー花谷

もう今回はワールドカップ以外のネタは考えられませんね。

ど～も～。というわけで、ワールドカップのイラン戦は燃えましたねえ。なんといっても日本がワールドカップに出場するのは40数年？ぶりですからね。来年はなんとかしてフランスに行きたくなりましたよ。ちなみに視聴率もかなりよかったみたいですよ。ずっと見てた人なら解ると思いますが『Ｊリーグ プロサッカークラブをつくろう！2』のＣＦも入っていたんですよ。知らない人はすぐお店にいってＧＥＴだ！

◆◆ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報などを大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガCSプロモーション部にちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）５Ｆ『セガサターンマガジン』編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】●ご意見コーナー●質問コーナー●イラストコーナー●その他　　みんなのハガキを待ってるぞ！

揺らぐ気持ちのなかでミカヅキはどう決断するのか？

蒼穹紅蓮隊

——そうきゅうぐれんたい——

第十二話 「ヘッドハンターの思惑」

8ing RAIZING

原案＝ライジング
作＝石田祐一

「蒼穹紅蓮隊」とは、衛星打ち上げ請負業者「(株)尽星」の私設自衛部隊「JDF」の俗称である。自衛部隊となっているが、危険と判断された作業を代行したり、お得意先からの要請で紛争鎮圧に乗り出したりと、何でも屋的部署でもある。

この物語は、その「蒼穹紅蓮隊」に所属する3名のパイロット、八指多薫、朏良太、国村リカと、それをとりまく人々が織り成すSFドラマである。

前回までの解説

西暦二千五十六年九月十八日、尽星本社を襲撃した“黒誉”は蒼穹紅蓮隊の活躍により撃墜される。防衛二課に戻ってきたクニムラは、ことの真相は“弓八幡”にあり、それを目撃したおかげか監視をつけられていると告げた。そんなクニムラの立場を憂慮したヤシダは、調査部のブレントに弓八幡の調査を依頼する。そんな矢先、テロ組織によってミアマ社長らの身柄が拘束されるも、蒼穹紅蓮隊により無事救出される。しかし、テロ組織の切り札“呑竜”を撃破したのは弓八幡であり、直後に追跡を開始したミカヅキも結局は逃してしまう。弓八幡をめぐり様々な思惑が交錯する中、ついにブレントはその手がかりを掴むが、背後からの不意打ちをくらって昏倒してしまう。

 © EIGHTING/RAIZING 1996

壱

　何者かというミカヅキの問いに、男は元気よく応えた。
「僕はスカウトマンです！」
　ミカヅキは沈黙し、目の前の男を頭のてっぺんからつま先まで無遠慮な目つきで観察した。
　向かいの席に断りもなく座っているのは、二十代半ばの若い男だ。ぼさぼさの髪の下に愛想の良い顔がある。細身で、わりと小柄な方だろう。グレイのスーツがまるで似合っていない。歪んだネクタイといい、新人セールスマンのようだ。しかも、手ぶらである。
　スカウトマンといったが、かなり経験が浅いのだろう。でなければ、頭が足りないかだ。
　そう決めつけてミカヅキは深く納得した。男はミカヅキの視線に気づき、ちょっと胸を反らせてネクタイを直した。ネクタイはさらに曲がったが、気にならないらしかった。
「話をきいて頂けますか。あなた、ミカヅキさんですよね。ＪＤＦのパイロットの」
　そういってじっとミカヅキを見つめてくる。ミカヅキは面食らいつつも、平静を装ってぶっきらぼうに応えた。
「……話せ。前口上は抜きで簡潔に」
　男は嬉しそうにうなずくと、ウェイトレスをつかまえて自分とミカヅキの分のアイスティーと、パンケーキを注文した。アイスティーにシロップのチューブを二本も流しこみ、「僕は甘党なので」と関係のない前置きをしてから男は話し始めた。
「ええと、つまりこれはヘッドハンティングです。ミカヅキさんのパイロット技能が欲しいという企業があるわけです。もし移籍してくださるのであれば……現段階で最高の機体を御用意いたします」
　ミカヅキは鼻で笑った。ミカヅキの認識では、現在最高の企業傭兵用戦闘機とは、尽星重工のS.O.Qシリーズである。全方向照準システム『N.A.L.S』は尽星の専売特許だし、個々の機体の水準も高い。中でもヤシダの愛機屠竜は芸術品とまで評価されている。これは一般的な評価だ。つまり最高の機体で仕事がしたければ、ＪＤＦというわけだ。
　ウェイトレスが男の前にパンケーキを置いて去るのを待って、ミカヅキは席を立った。
「話にならないな。ありがたい話だが、ＪＤＦ以上の機体があるとは思えない」
　しかし男は慌てた様子もなく、パンケーキにたっぷりとハチミツをかけながらいった。
「でも、あなた、負けたじゃないですか」
「なに？」
　ミカヅキはふり返る。バターのとろけたパンケーキの一切れを口に含み、ミカヅキを見上げた男の瞳は、オモチャを手にした子供のように輝いていた。
「いいようにあしらわれたでしょう？　シュヴァイツでのこと忘れたんですか？　二度、撃たずに見逃したじゃないですか。あの追いかけっこはそう、実に……」
　ハチミツのついた口元を拭う。
「……痛快でした」
　ミカヅキの目が大きく見開かれ、次いで極限まで細められた。耳たぶが赤くなっていくのが自分でも判った。
「お、お前が……」
　反射的に手を伸ばし、とうの昔にたいらげたハンバーグステーキのナイフを握っていた。空の食器ががちゃんと音を立て、まばらな客の視線が集中する。近くにいたウェイトレスが真ん丸な目でミカヅキを見た。
「お前、よくも、この……」
　感情が昂ぶって言葉がでてこないミカヅキを興味深げに眺めながら、男は愛想の良い笑顔を崩さずにいった。
「まあまあ。そう興奮しないで。みんな見てますよ」
「こ、殺す」
　ミカヅキが一歩つめ寄ると、男はさっとスーツのポケットに手を入れた。
「僕だって手ぶらではないかもしれない。ポケットに銃を隠している可能性もあります」
「この距離でナイフと銃とどっちが早いか……試してみるかよ？」

登場人物紹介

八指多　薫
尽星「JDF」の隊長。24歳。面倒見がよく、周囲の信望も厚い。今回の事件についても、ミアマ社長に直談判したり、ブレントを通じて独自に調査を進めたりと奔走している。しかし、これは自分が感じている喪失感をごまかそうとした結果、生まれた行動ではないかと思い悩んでいる。

国村　リカ
あまりにも秀でたパイロット技能と歯に衣着せぬ言動が災いし、関連会社の月面採掘所防衛という閑職に追いやられていた。今回の事件を機にJDFに復帰するが、その直前に初めての撃墜を味わう。ヤシダとの付き合いも古く、チームワークもバツグンなのだが、口論も多い。

朏　良太
「JDF」隊員。19歳。入社１年目の新人ではあるが卓越した操縦技術を持っている。が、クニムラとのシミュレータ戦では惨敗、謎の機体、弓八幡の前には手も足も出ず、１年間築いてきたプライドをズタズタにされている。そして今回、その弓八幡のパイロットと対面。誘いを受けるが……。

足島　英司
尽星重工で技術者兼テストパイロットだった男。現在の所属は不明。謎の戦闘機、弓八幡の開発者。いつも笑みを絶やさずに、緊張感のない話し方をする。童顔のうえ、きゃしゃな体格のため若く見られるが27歳。移籍先の会社では瀦玄湊とだけ仲が良い。あまり歓迎されてはいないようだ。

男の背後は窓だ。窓の外は五十七階の高さがある。だが、男は平然と微笑んでいた。
「ハンバーグぐらいしか切れないナイフで凄まないで下さい。試すのは良いですが、僕が何のためにあなたに会いにきたのか、判らなくなりますよ」
ぐう、とミカヅキは唸った。そして、迷いながらもゆっくりと椅子に腰を下ろした。
男は満足げにうなずき、店の客にも笑顔をふりまいた。それで店内の緊張が少し和らいだ。ミカヅキはナイフを放さずに、視線で男を殺そうとした。
「お前、何者だ。あの機体はなんだ。どこの人間だ。俺をスカウトしたいってのは本気なのか。どうして俺なんだ。あと、いつか殺す」
男はことさらゆっくりとうなずきながら、幸せそうにパンケーキを噛みしめた。
「あの機体は僕が造ったんです。パイロットも僕。僕の名はタルシマといいます。足島英司。よかったら気軽にエイジと呼んで下さい。僕もあなたのことをリョウタ君と……」
「呼ぶな！　俺も呼ばん！」
切って捨てるようないい方に、タルシマはちょっと眉を寄せた。
「短気な人だ。僕はわりかし気長なのですよ。そのせいか、話し方に緊張感がないと良くいわれます。それが悩みです」
悩みなど訊いていない。ミカヅキは唸った。タルシマはしぶしぶ言葉をついだ。
「判りましたよ。質問をどうぞ」
意気ごんで口を開こうとした時、
「ああそうだ。現在僕がどこに所属しているのか、という質問に関しては返答できかねます。それは、ヒミツです」
いきなり出鼻をくじかれて、ミカヅキはこけそうになった。なにが「ヒミツです」だ。本当にこいつがあの機体のパイロットなのだろうか。どうも妙な男だ。自分が相手の変なペースに巻きこまれているのを感じ、ミカヅキは態勢を立て直すことにした。
「現在の所属はいえないといったな。なら、以前はどこにいたんだよ」
「ふむ、なかなか切れますね。良い質問で

イラスト：木下ともたけ

す」
　偉そうにうなずいている。さっさと答えやがれと、ミカヅキのこめかみがひくついた。タルシマはうなずきながら答えた。
「あなたと同じ、尽星重工ですよ」
「なんだと！？　いい加減なことを……」
　ミカヅキは絶句した。例の機体に『N.A.L.S』らしき装置がついていたことを思いだしたのだ。あの技術は、社の最高機密のはずだ。では、やはり……。
「もしかして、あれが黄武（オウブ）なのか？」
　黄武とは、尽星重工が企画している最新のS.O.Qシリーズ機だ。だが未完成のはずである。案の定、男は首を横にふった。
「僕の記憶では、シリーズ二十六案、黄武は未だ開発途中です。僕の機体は二十七案。まあ今ごろは抹消済みでしょうけど」
「二十七案？　そんなものがあったのか」
　タルシマは肩をすくめた。
「無期凍結された非公式な規格です。あれの名は弓八幡（ユミヤワタ）。尽星重工初の、商品としての戦闘機。そのプロトタイプですよ」
「商用だぁ？」
　ミカヅキは思い切り目をすがめた。どうも信じ難い話だ。社の創始者である現会長、御天第六郎（ミアマダイロクロウ）の方針で、尽星は商用兵器の開発を行っていない。ミアマ会長は宇宙開発会社である尽星に、兵器ブローカーとしての色がつくことを嫌ったのだ。だからこそ、卓越した戦闘能力を誇るS.O.Qシリーズの開発に成功した時も、商品にはせずに自社の自衛部隊ＪＤＦのみに所属させた。
　尽星が行うのは開発だけ。人類に、星に尽くす会社。そのイメージを大切にしたからこそ、一代にして世界の尽星グループまでのし上がってきたともいえる。だから商品としての戦闘機開発など、有り得ないはずだった。それとも会長が方針を変えたのか。
　だが……とミカヅキは眉を寄せる。タルシマは確か「無期凍結された規格」といった。ということは、その計画は既に打ち切られたということだ。
「なぜ、計画は凍結された？　弓八幡とやらに欠陥でもあったのか？」
「とんでもない！」
　その返答は早すぎた。自分でも気づいたか、タルシマはきまり悪げに咳払（せきばら）いする。
「あれに問題などありません。最高の機体を造れという社長の命令に、僕は完璧に応えました。あれは史上最強の機体ですよ。それも、まだまだ強くなります」
「どうだかな」
　鼻を鳴らし、ミカヅキはタルシマをじっと見据えた。

「今、社長の命令といったな。商用兵器の計画は社長の独断だったというわけだな。そうなんだろう？　会長は方針を変えていなかった。それでしまいには社長がびびっちまって、計画を凍結することにしたってとこか」
「まあ、それも理由の一つではあったでしょう。ですが、それだけではない」
　その時、タルシマの顔から初めて笑みが消えた。
　タルシマの瞳の底に抑え込まれた怒りを垣間見て、ミカヅキは息苦しさを感じた。迫力に呑まれて喉が渇く。それを気取られないよう、ゆっくりとアイスティーを口に含む。
　その時、タルシマが薄く笑った。
「ミカヅキさん——」
　透かされたかと思い頬を強張らせると、タルシマは言葉をついだ。
「——僕だけ食べるのもなんですから、パンケーキもう一つ注文しましょうか？」

to be Continued
SEGA SATURN MAGAZINE

この小説はフィクションです。実在の人物、事件、団体等とは一切関係ありません。

MESSAGE from ライジング RAIZING

　みなさんこんにちは、TAKE—ONの自分のドヒョー！　のコーナーが始まります。今回の特集は「セガ人の一日」！　嘘でーす！
　さて毎度の年末年始ソフト発売ラッシュがやってきますが、ご存じ「蒼穹紅蓮隊」も2,800円になった御徳用サターン版と、データイースト社から発売されるＰＳ版で寅年への準備万端！　いくぜッ！　レッドゾーンンン!!（赤面）御徳用にはちょっとしたオマケに加えて、バトルガレッガが１面だけ遊べる体験版が入っているので年末年始はスコアアタックに励んで欲しいッ。PS版には、この連載小説でも名前だけ登場してる「黄武」が自機として追加されている他、新作のカッコいいムービーも豊富に挿入されているのでサターン版を持ってる人も一見の価値アリ!?

外山　雄一（とやま　ゆういち）
サタマガでは「3」の方々担当回のVOXOVERのコーナーが楽しみな自称優良読者。オラタンというサブタイトルは変更されるほうに1,000円賭けているけど、オレの負け？

サタマガムック第一弾!

© CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.

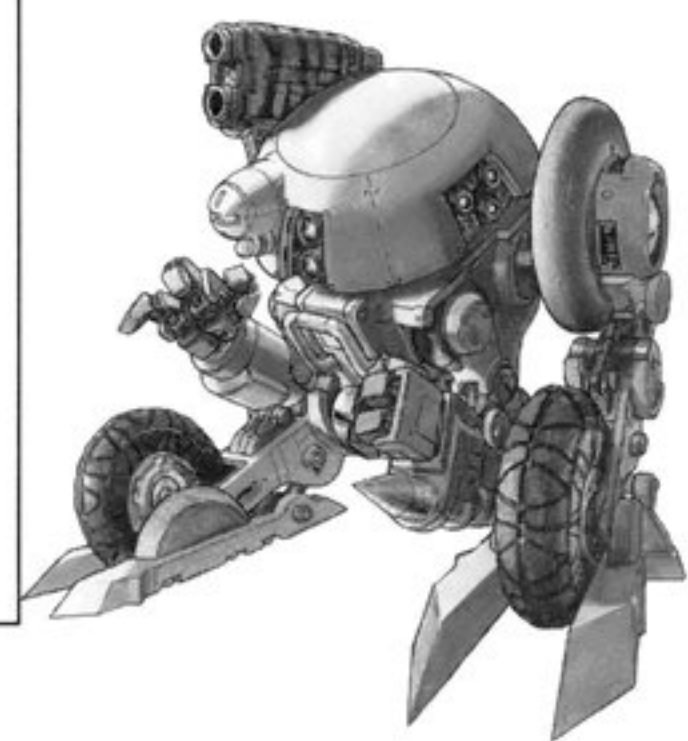
サイバーボッツ
～フルメタルマッドネス～

SEGA SATURN MAGAZINE
セガサターンマガジン編集部責任編集
MOOKS Vol.1
SOFTBANK MOOK
1,500円
CYBERBOTS
FULLMETAL MADNESS
サターン版サイバーボッツを生んだサタマガが贈る
空前絶後の究極攻略ムック
カプコンスタッフ描き下ろしイラスト&秘蔵資料満載!
CAPCOM
©CAPCOM CO.,LTD
ALL RIGHT RESERVED

2D格闘ゲーム専門ライターが
三カ月以上を費やし制作!

対人戦・対CPU戦ともに完全
フォロー!データも充実!

連続技がスゴイ! ピンから
キリまで全てを網羅!

ファン必見! カプコンスタッフ
描き下ろしイラスト&秘蔵資料
など満載!

セガサターンマガジン編集部 編
A5判 160頁

定価1,500円

好評発売中!

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局:Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税込〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便(商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします)でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注:一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんので注意下さい ●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

ILLUSTRATION:KEITA AMEMIYA

七ツ風の島物語

雨宮慶太監督からのひとこと

今までギブロの皆さんがいろいろとコメントしてきましたが、最終回は雨宮がコメントをします。さてこれで連載は終わり。もうプレイしていただけたでしょうか？　七ツ風は僕にとって、とっても大切な作品。それをゲームという形で、皆さんの元に届けることができてとても幸福です。絶対にあきらめずに最後までプレイしてください。必ずナゾは解けますから。もしいきづまったら現在公開中の「タオの月」でも見てスッキリして、またプレイして。そうすればまたナゾが解けます(笑)。また、クリアした人の声が聞きたいので送ってください。それでは。

ギブロからのひとこと

約半年間、連載させていただいた七ツ風の島物語「ガープ博士の幻燈会」も今回で最終回。おかげさまで開発も一段落がつき、スタッフ全員、それぞれの想いを胸に発売日を迎えることができました。

この連載はキャラを中心に紹介してきましたが、その他にもこの島にはまだまだ魅力が詰まっています。ソフトを手にとって、この島の魅力を体験してください。

最後に、スケジュール調整や写真撮影など我々の注文を聞いてくださったエニックスの山本様ほか、皆様にお礼を言いたいと思います。
㈱ギブロ 開発スタッフ 一同)

©ギブロ・クラウド・バディ ズー・ツーファイブ・エニックス 1997

雨宮慶太のオリジナルイラストで綴る「七ツ風の島物語」の不思議な仲間達

ガープ博士の幻燈会

最終回

いよいよ発売された「七ツ風の島物語」。皆さんはもう手にしていただけただろうか。ということで、皆さんがプレイしたときに、七ツ風の島のたくさんのステキな「何か」を見つけられるよう祈りつつ、この連載を終わりにしよう。

BAROQUE

Disorted pearls.
A style of
Disharmo

Once upon another time.

Age means change.
Meanings change with age.
This is the age of Great Heat.
This is the world it destroyed.

BAROQUE

Distorted delusios is the age of Great Heat.
This is the world it destroyed.

BAROQUE

Distorted Delusions.
In this land of devastation don't let go of your illusions.
should you hope to survive.
hold Baroque inside.

hold Baroque inside.

ヘッドホンに何かが引っかかったのか、スズメの眉がふと寄った。

「……だいたい、あの時点で警備システムがはたらくってのが気に入らないね。それは逆にいえば、あそこまでの情報は、相当の技術さえあれば誰でも手に入れられるってことだろう。ひょっとしたら、政府はわざと感覚球の情報を漏らしてるのかもしれない……」

「そして暗に警告を発してるのか？」

「だとすれば、そんな手にのせられて世間に発表なんてオレはゴメンだね。携帯の盗聴してるほうがよっぽど楽しい……ン!?」

スズメは両耳にヘッドホンをかけ、素早くキーボードを叩きはじめた。そしてじっとモニターをにらみながら、うわごとのように話をつづけた。

「けど、オレをそのへんのハッカーといっしょにしてもらっちゃ困る。もうひとつ、とっておきの情報をハックした……これは、マジでヤバイ、シークレット、だ……ウ……」

おどるようなスズメの指の動きが止まった。

「どうした。解析できたのか？」

「ウウウ……」

スズメはヘッドホンの上から両耳をおさえ、そのままズルズルと椅子から落ちた。

「スズメ！」

動かない。スズメは意識を失っている。

私はヘッドホンのジャックを引き抜いた。

すると一瞬——ほんの一瞬だが、部屋じゅうを飲み込むような深い息づかいの音がして、視界がぐにゃりとゆがんで見えた。そして球体。あたり一面にびっしりと、大小さまざまの赤黒い球体。心臓のように膨張と収縮を繰り返しながら、私を吸収しようとする球体……。

「やめろ!!」

球体は消えた。あたりはもとの部屋に戻った。しかし、スズメは意識を取り戻さない。

「スズメ……!!」

私はスズメを抱き起こした。そのとき、モニタに奇妙な物体が映っているのを見た。

To be continued

前回までのあらすじ

このゆがんだ世界の片隅で「私」は君にメールを書いている。いつから世界はゆがみはじめたのか、私たちに救いは訪れるのか……君から教えてもらうために。今やバロック的なものはそこらじゅうにあふれている。不可解な犯罪。無表情な子どもたち。妄想を遺す自殺者——「バロック」の群れ。私自身も、そうしたバロックたちのために、妄想の物語をこしらえる「バロック屋」を営んでいる。そんな私のもとに、先日、変わった少年が１枚のディスクを置いていったのだが……。

© STING／ESP

BAROQUISM▲SYNDROME

『バロック▲前史』Vol.3

STING

赤黒い球体は、心臓のように脈打っていた。

「3 BAROQUE WORLD (2)」

「聴くと、世界が違って見えるよ」。少年はそう言って、私の事務所を出ていった。残されたのは1枚のディスクだけ。私はこの奇妙な「手がかり」の解析をスズメに依頼する――。

原案・監修：米光一成
作：清水マリコ

「3 BAROQUE WORLD(2)」

黒く大きなドアをノックすると、聞きなれた無愛想な声が返事をした。

「だれだ」

「僕だ。キツネだよ」

「……」

少しして、重たい音とともにドアが開き、ぎょろりとした目の鈴木スズメが顔を出した。

「入れよ」

部屋の中も地下劇場のように黒い。防音素材の壁の黒、天井まで積みあげた機材の黒、床をはいずりまわるコードの黒、そしてスズメの服の黒。スズメはいつも必ず黒い服を着ている。同じ服を40枚持っているらしい。

「電話しようかと思ったけど、どうせ出ないだろうと思って」

私は窓の下の半分つぶれたベッドへ腰をおろした。ほかに座れる場所はなかった。

「正解だな」

スズメは冷蔵庫から飲み物の缶をふたつ出し、ひとつを私に投げてよこした。

「ありがとう」

「で、今日はなんの用だ？」

「このディスクなんだけど」

私は、事務所を訪ねてきた謎の少年、宮坂文が残していったディスクを取り出した。

「フツウのやり方じゃ音がしないんだ。スズメなら、どうにか聴けるんじゃないか？」

「プレイヤーが壊れてるんじゃねーの？」

「違うと思う」

私は、ディスクを入手したいきさつをスズメに話した。

「……で、そのディスクを聴くと世界が違って見えるって、文ってガキが言ったのか」

「ああ」

「けど、そのガキはバロックなんだろ？　フツウ信じるか？」

「わかってる。でも妙にひっかかるんだ……感覚球……天使……異形……」

「……」

スズメは私の手からディスクを受け取り、しばらく黙って手の中でもてあそんだ。

「まあ、キツネがいいなら聴いてみてもいいけどさ……たぶん、簡単なプロテクトが掛けてあるだけだと思うし。けど」

スズメは意地悪くニヤリと笑った。

「その前にこれ、見てみるか？　このまえ拾ったデータだけどさ」

スズメは部屋で2番目に大きなモニタの前に座ってデータを呼び出す。私は彼の背後から画面をのぞいた。セーブしてあるデータのタイトルは、ズバリ「BAROQUE」。

私――金沢キツネと鈴木スズメは、あるネットをつうじて知り合った。キツネとスズメ、ハンドルネームの雰囲気が似ていることから親しくなり、住む場所もそう遠くないとわかってからは、こうしてオフでも会っている。

スズメの仕事はデジタルミュージックの制作だ。音だけでなくコンピュータ全般に関してもエキスパートで、「こういう男のお約束として（本人談）」趣味は携帯電話の盗聴とハッキングだ。

「ま、オレぐらいになるとたいていの情報は簡単にハックできるから、かえってやる気が起こらないんだけど」

自信過剰で口が悪いのもお約束か？　だが、いまはスズメの人間分析はどうでもいい。

「けど、これを拾ったときには驚いたな」

「……これは……」

『知覚／感覚球調査中間報告』

「たぶん、政府スジの研究機関のシークレット。オレはこれ見て、とうとう上のほうにもバロックが出たなと思ってたんだけどさ」

私は文書を目で追った。

……この球体に接触したと思われる人間の多くが幻覚や妄想にとりつかれ、発狂、自殺に至っていることは事実である。球体が未知のウイルス等を媒介する新種の生物であるとする説もあるが確証はない。……

「つまり、感覚球が自分の意志で人間をバロックにして、自殺させたり狂わせたりしてるということか？」

「オレに聞くな。で、続きがこれ」

……われわれの現在の技術では、感覚球の被害を阻止する方法はまだ発見されていない。しかし、こちらからその存在を探知することは可能だ、という提案がある。……

そして画像データ。感覚球の探査システム「知覚」の発案者として紹介されている、線の細い男の写真。よく見ると、私にディスクを置いていった少年、宮坂文に少し似ている。しかし、この男の肩の後ろに見えるのは――

「……翼？」

「フェイクだろ。けど常識で考えて、こういうところへ提出する書類に仮装パーティの写真を使うバカはいないよな」

私は文のことばを思いだした。

感覚球。天使。異形。

翼を背負った人間の姿――天使。

「その『知覚』のデータを見せてくれ」

「それがないんだ、悪いけど。ちょうどこのへんまで侵入したところで向こうの警備システムに引っかかってさ。あわててスキップバックして、やっと残ってるのがこれなんだ」

「……」

「ま、そうロコツにがっかりするなよ。バロックのガキにのせられたんじゃないらしいってだけでも、もうけもんだろ」

「それにしても、文はどうやってそんなシークレットを入手したんだろう」

「さあな。ひょっとしたらこのディスクを聴けば、何かわかるかもしれないな」

スズメはディスクをドライブにセットした。

「……信じるか？　それとも、やっぱりバロックだと思うか？」

「バロックだろう」

片耳にヘッドホンをかけ、ディスクの解析をすすめながらスズメは答えた。

「けど、キツネが信じてんなら本物ってことにしてもかまわないぜ」

「だろうな……」

スズメにとっては感覚球の情報も、ハックしたコレクションのひとつに過ぎない。真実か妄想かはどうでもいいのだ。だから。

「どこにも発表する気もないんだろ」

「あたりまえだ」

『バロック▲前史』とは

異色クリエーター集団「スティング」が、米光一成・総監督のもと、開発を続ける3D RPG「バロック」（今冬発売予定）。この『バロック▲前史』では、RPG「バロック」の背景となっている世界――謎の惨劇「大熱波」によって荒廃した地球――、それ以前の時代にまでさかのぼり、少しずつゆがんでいく人々の日常を描写していく。そこでは少年少女が妄想とともに自らを殺め、「異形」と呼ばれる怪物が街を徘徊し、動機不明の犯罪が横行していた……。

PlayStation

SEGASATURN

プレイステーション版

好評発売中！

サターン版 12.25(THU)

ON SALE

標準小売価格5,500円（税別）

Wizard's Harmony 2

ウィザーズハーモニー2

●CHARACTER VOICE

池澤春菜、氷上恭子、石田彰、子安武人、OMATURITAKAO、岩本さなえ、猪爪直幸、針生芳光、堀井千春、原丈二、青柳泰、安藤計、高瀬麻里子、藤田明子、広瀬由佳理、磯脇やそよ、阿部美穂子

このソフトに関するお問い合わせは下記へお願いします。

広報宣伝窓口／ドリームキューブ株式会社　〒160　東京都新宿区西新宿6-20-12　第2山口ビル3F
TEL　03-5381-7411　FAX　03-5381-2552　http://www.dreamcube.com/

ARC system works　アークシステムワークス株式会社　〒222　横浜市港北区新横浜2-6-13新横浜ステーションビル5F　Internet/URL=　http://www.arcsy.co.jp/

あれから5年、
アカデミーは
またもや
存続の危機に…。

初回限定版購入特典！もれなくプレゼント!

プレイステーション版
ウィザーズハーモニー２オリジナルテーマ曲CD
テーマ曲　池澤春菜「DESTINY」、岩本さなえ「優しさをいつだって」他を収録！

サターン版　　ウィザーズハーモニー2 オリジナルリストウォッチ
キャラクターグラフィックの入った時計です。大事にしてね。

プレイステーション版・サターン版いずれも、パッケージに入っている
初回限定版アンケートハガキを出してね。もれなく、プレゼントしまーす。

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

©1997 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.

Sunny Side SNK

From SNK!

すっかり寒くなりましたね。でも、紅葉が綺麗なところもまだありますよ。「月華の剣士」の楓ステージとかね。そうそう、「月華の剣士」がまた面白いんですよ。ロケテストも好評で、あとはゲームセンターでの登場を待つばかり。もうそろそろのハズです!!

梅本氏

SNK新譜情報!

SNKの最新武器格闘、早くもCDに登場! オリジナルBGMにボイス&S.E.が、低価格の1500円シリーズで聴けちゃうのだ。また、景品用に作られたK.O.F'97の非売品ドラマCDも、6枚分が1つのアルバムになって再登場。ゲットできなくて涙を飲んだ人、要予約だぞ☆

2/17 早くも登場!

～幕末浪漫～ 月華の剣士

ポニーキャニオン発売/1,529円。解説書&楽譜付き。初回特典・スーパーピクチャーCD。

Next Year Release

●侍魂 ～サムライスピリッツ～ ──1,529円

クレーンゲーム用CDが1つになった!!

K・O・F'97キャラクターズドラマ SPECIAL EDITION

ポニーキャニオン/1,529円。解説書&楽譜付き。初回特典・スーパーピクチャーCD。

RB餓狼伝説S発売記念

不知火流からのプレゼント♥ 3名

RB餓狼伝説スペシャル オリジナルテレカ

来月のクリスマス・イブ² に、待望の「RB餓狼伝説スペシャル」が発売されるのは知ってるよね。これを記念して、SNKから3名様に超カワいいサンタ舞ちゃんのテレカをプレゼント☆ 希望するフリークスは、住所・氏名・電話番号に、①好きなSNKキャラ②好きな技や武器(メタスラとかもOK!)をそれぞれ1～3位までと③舞ちゃんへのラブコール(好きなところ)をひとこと書いて、SSS「MYクリスマス」まで送ってね!

あて先
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク㈱
セガサターンマガジン編集部内
SSS「MYクリスマス」係まで

HYPERフリークス

熊本県/DAE さん

今度はまた、可愛い香澄ちゃんをありがとう♪ ゲームも強いみたいで、羨ましいなぁ。

広島県/まろんぱん さん

ちょっと照れてるレオナがいいカンジです★ また、イラコンがあったらぜひ参加してね!

熊本県/ヨストモX さん

大人っぽいマリーの、自信が覗く表情が素敵! 掲載がちょっと遅くなっちゃったけど、またSSSにも投稿してね♥

今号のK・O・I

次回予告 京サマ特集!

次回SSSは京サマの誕生日。ということで、次回は京サマ特集だよん。楽しみにしててね。なお、SSSでは年中無休で、フリークスの投稿を大募集! イラストの投稿や人気投票に加え、①SNKへの質問箱「HELP、SNK!」、②SNKグッズやキャラを自慢&ひいきしちゃう「オススメの1品」、③好きなSNKキャラを別のキャラに採点させちゃう「通信簿」も募集中。下記のあて先までどんどん送ってね!

あて先
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部内
SSS「(各コーナー名)」係まで

HAPPY BIRTHDAY DECEMBER
ラッキー(2日)、ユリ(7日)、京(12日)、狂四郎(14日)、キム(21日)、ガルフォード(22日)、ビリー&ロバート&エイジ(25日)、社(31日)

©SNK 1996,1997.

THE KING OF FIGHTERS '97

●SNK●アーケード稼働中 ©SNK 1997

できたらスゴイ!? 連続技特集!!

今回は、"コレをやったらゲーセンの人気者（嫌われ者?）になれる"上級者〜超上級者向けの連続技を紹介するぞ。

凄ぉ〜い連続技一覧表

草薙 京

●強七拾五式 改→しゃがみ強P（空キャン）強七拾五式 改→しゃがみ強P（空キャン）強七拾五式 改…（画面端限定）

●近立ち強P→強七十五式　改→しゃがみ弱P（空キャン）MAX版大蛇薙

テリー・ボガード

●弱パワーチャージ→しゃがみ弱P（空キャン）弱パワーチャージ→しゃがみ弱P空キャン弱パワーチャージ…

ロバート・ガルシア

●極限流連舞脚→しゃがみ弱P（空キャン）龍虎乱舞

オロチシェルミー

●むげつのらいうん→めくりジャンプ強P→近立ちorしゃがみ強P→キャンセルMAX版あんこくらいこうけん

むげつのらいうん（Aボタン）は、ギリギリ相手に当てないように出して、すぐにめくり強P を当てにいく。強P からのあんこくらいこうけんは多少難しいが、練習して是非モノにしよう。

オロチクリス

●ジャンプ強K→遠立ち強P（1段目）キャンセルむようのおの（→+A）→キャンセルししをかむほのお→MAX版弱あんこくおろちなぎ

着地後遠立ち強P になるように、ジャンプ強K をヒットさせる位置が重要となる。ししをかむほのおからあんこくおろちなぎへのつなぎもそれほど簡単ではないので、タイミングをつかむべし。

POINT 空キャンを使おう!!

京、テリー、ロバートの連続技は、全て空キャン（空振りキャンセル）を用いているのに気付いただろうか？　空キャンとは、通常のキャンセルと似ているが、相手に当てずにキャンセルをかけるというもので、通常のキャンセルよりずっと素早く、コマンドを完成させなければいけない。難しく考える必要はないが、いかに正確に速くコマンド入力できるかにかかっている。

京の強七拾五式から強七拾五式へのつなぎは、空キャンはもちろんのこと七拾五式の2段目の出しどころがカギとなる。2段目を早く出し過ぎてしまうと、次の七拾五式が間に合わなくなり、逆に遅く出してしまうと2段目がスカってしまう。タイミングがかなりシビアなので修練が必要だ。

ロバートは、出の早いしゃがみ弱Pと出の遅いしゃがみ強K、どちらからでも空キャン龍虎乱舞へつなぐことができる。やりやすい方を選ぶといいだろう。

パワーチャージをヒットさせたあとは、硬直がとけたと同時にしゃがみ弱P。

難しいくせに威力が小さい。割に合わないので他の技へつなぐといいかも。

カウンターヒットで死んじゃった!!

カウンターヒットするとダメージが増える&追い打ちが可能っていうのは知ってるよね。例えば俺なら、ふっ飛ばし攻撃（カウンター）→キャンセル八稚女など。そのカウンターで相手を死へと導く者もいるので紹介しよう。

死の瞬間。決まったら気持ち良いが、食らったらたまらんです。

MAX版駆け鳳凰カウンターヒット。このあとは恐ろしいことになる。

ライターコメント 最近の心境は？

たか・ぴー：最近'97をプレイする人口が少なくなり、それに合わせて対戦する機会も少なくなったのが超悲しい。とりあえずゲーセンへ行ったら当たり前のように乱入三昧。とにかく対戦に明け暮れたいっす。ぶべっ!!

まさ：KOF'97は本当に面白かった。た？ 過去形？ていうか、遊ぶ時間ほしい。対戦したことないキャラもいるという衝撃的な事実もあるし。行きつけのゲーセンにいる人々のキャラセレクトが片寄ってることもあるけどね。あ〜あ。

超硬派シミュレーションRPG、堂々開幕。

一人の男が、いま、世界(ファンタジー)を変える。

一介の傭兵から傭兵隊長、
そして一国の騎士へ!
身をたてていく面白さ

150人以上のキャラクターが
リアルタイムで動き回る!迫力の戦闘

プレイのたびに変化する
かつてない剣と魔法の世界!!

Söldnerschild

ゼルドナーシルト

●好評発売中 6,800円

戦乱の大陸で一人の男が心に誓う。この手で戦争に終止符を打とう。
けれども彼は一介の傭兵にすぎない。できることは同じ志を持つ
いずれ劣らぬ勇者達と共に、信じる国に力を貸すことだけ——
果たして彼は、国を変え、大陸を一つにすることができるのか。
傭兵団の激戦の数々を、ドラマティックに描くシミュレーションRPG。
それは地に平和をもたらす英雄の物語。今、その幕が上がる。

個性あふれる登場人物は総勢230人!
壮大なファンタジーワールド

イラスト/小島文美

人物情報・魔法・必殺技・アイテム・都市データを網羅! ゼルドナーシルト公式ガイドブック
光栄出版部・編 A5判 本体1,300円 4-87719-511-4

SEGASATURN

企画:株式会社 光栄 開発:株式会社セガ・エンタープライゼス 販売:株式会社セガ・エンタープライゼス ©1997 SEGA ENTERPRISES

株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月~金 10:00~17:00(祝祭日除く)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません■書名に付したISBNコードは書店へのご注文の際ご利用ください。

SEGASATURN SOFT

攻略 Data Focus データ・フォーカス

保存版！「スパロボF」キャラクターデータ一覧 Vol.19

スーパーロボット大戦F

●バンプレスト●発売中●6,800円●シミュレーションRPG●全年齢推奨●1人プレイのみ

●全パイロットデータ完全版！

表の見方

葵豹馬 ⑦

■固定パイロット ⑤　■強気 ⑥

空	陸	海	宇
A	A	B	B

①

特殊技能	習得LV
切り払いL1	28・34
底力	1
—	—

②

能力	値	能力	値
経験値	200	回避	130
格闘	154	精神	45
射撃	109	技量	160
命中	135	反応	165

③

友情	熱血	ド根
27	12	01
挑発	覚醒	必中
09	30	14

④

①地形の適応能力。
②右が覚える特殊技能と初期値。左がその技能が上昇するLV。
③パラメータの初期値。格闘、射撃、技量、反応はLVUP時に1上昇。命中、回避、精神ポイントはLVUP時に2上昇。
④精神コマンドと、それを覚えるLV。
⑤搭乗できるユニットのタイプ。
⑥パイロットの性格。
⑦パイロットの名前。

スーパー系サブ主人公

■オリジナル系　■強気

空	陸	海	宇
A	A	A	A

特殊技能	習得LV
切り払いL1	6・12・19・26・34・39
底力	1
—	—

能力	値	能力	値
経験値	255	回避	130
格闘	155	精神	100
射撃	140	技量	150
命中	135	反応	160

ひら	必中	熱血
16	01	07
?	信頼	気合
?	25	21

あしゅら男爵

■マジンガー系　■普通

空	陸	海	宇
A	A	A	B

特殊技能	習得LV
—	—
—	—
—	—

能力	値	能力	値
経験値	170	回避	128
格闘	150	精神	60
射撃	133	技量	151
命中	126	反応	154

必中	熱血	ド根
22	18	01
鉄壁	隠れ	加速
25	05	13

綾波レイ

■固定パイロット　■普通

空	陸	海	宇
A	A	B	B

特殊技能	習得LV
切り払いL1	14・30
—	—
—	—

能力	値	能力	値
経験値	200	回避	137
格闘	135	精神	60
射撃	131	技量	159
命中	140	反応	160

自爆	集中	ひら
01	04	09
?	魂	みが
?	34	01

リアル系主人公

■ガンダム系　■強気

空	陸	海	宇
A	A	A	A

特殊技能	習得LV
ニュータイプL2	5・12・21・29・34
シールド防御L1	1・8・23・39
切り払いL1	2・10・19・30・36

能力	値	能力	値
経験値	255	回避	145
格闘	140	精神	80
射撃	155	技量	160
命中	140	反応	165

幸運	ひら	熱血
13	03	11
?	努力	加速
?	01	06

スーパー系主人公

■オリジナル系　■強気

空	陸	海	宇
A	A	A	A

特殊技能	習得LV
切り払いL1	1・7・14・21・29・35
底力	1
—	—

能力	値	能力	値
経験値	255	回避	130
格闘	155	精神	100
射撃	140	技量	150
命中	135	反応	160

ひら	必中	熱血
13	04	01
?	幸運	気合
?	07	19

リアル系サブ主人公

■ガンダム系　■強気

空	陸	海	宇
A	A	A	A

特殊技能	習得LV
ニュータイプL1	9・15・26・34
シールド防御L1	1・13・28
切り払いL1	2・17・24・35

能力	値	能力	値
経験値	255	回避	145
格闘	140	精神	80
射撃	155	技量	160
命中	140	反応	165

信頼	ひら	熱血
20	16	07
?	再動	激励
?	38	27

葵豹馬

■固定パイロット　■強気

空	陸	海	宇
A	A	B	B

特殊技能	習得LV
切り払いL1	28・34
底力	1
—	—

能力	値	能力	値
経験値	200	回避	130
格闘	154	精神	45
射撃	109	技量	166
命中	136	反応	154

友情	熱血	ド根
27	12	01
挑発	覚醒	必中
09	30	14

アムロ=レイ

■ガンダム系　■普通

空	陸	海	宇
A	A	B	A

特殊技能	習得LV
ニュータイプL4	1・13・22・36
シールド防御L2	1・20・30・40
切り払いL3	1・12・23・29

能力	値	能力	値
経験値	200	回避	165
格闘	129	精神	60
射撃	165	技量	188
命中	159	反応	171

てか	ひら	熱血
06	01	04
魂	集中	加速
28	09	16

アリアス=モマ

■ガンダム系　■普通

空	陸	海	宇
A	A	B	A

特殊技能	習得LV
シールド防御L1	1・12・26・32・40
切り払いL1	2・21・31・38
—	—

能力	値	能力	値
経験値	160	回避	141
格闘	124	精神	45
射撃	130	技量	171
命中	140	反応	157

熱血	補給	根性
04	17	01
偵察	加速	ひら
01	09	13

アレン=ブレディ

■ダンバイン系　■強　気

聖戦士L3	1・16・25・38
切り払いL1	1・18・31
—	—

空	陸	海	宇
A	A	B	B

経験値	170	回避	145
格闘	140	精神	50
射撃	135	技量	173
命中	149	反応	158

ひら	必中	熱血
06	05	02
?	挑発	気合
?	01	37

アントン=ランドー

■エルガイム系　■強　気

シールド防御L1	1・9・17・29・37
切り払いL1	1・8・16・27・38
—	—

空	陸	海	宇
A	A	B	A

経験値	160	回避	144
格闘	125	精神	50
射撃	132	技量	171
命中	145	反応	157

友情	熱血	根性
22	07	01
挑発	かく	ひら
18	32	04

碇シンジ

■固定パイロット　■弱　気

切り払いL1	12・27・38
—	—
—	—

空	陸	海	宇
A	A	B	B

経験値	200	回避	143
格闘	142	精神	65
射撃	126	技量	155
命中	143	反応	160

加速	ひら	熱血
13	04	07
魂	集中	覚醒
32	05	20

エマ=シーン

■ガンダム系　■強　気

シールド防御L1	1・4・12・19・30・37
切り払いL1	17・28・39
—	—

空	陸	海	宇
B	A	B	A

経験値	175	回避	141
格闘	125	精神	55
射撃	133	技量	179
命中	141	反応	162

ひら	愛	熱血
15	38	17
?	努力	集中
?	01	09

エル=ビアンノ

■ガンダム系　■普　通

ニュータイプL1	1・17・32・37
シールド防御L1	10・21・31・35・39
切り払いL1	6・27

空	陸	海	宇
A	A	B	A

経験値	120	回避	144
格闘	101	精神	50
射撃	127	技量	154
命中	140	反応	162

ひら	愛	熱血
09	29	18
偵察	激励	信頼
01	30	12

オルテガ

■ガンダム系　■普　通

シールド防御L1	7・18・31・39
切り払いL1	14・22・29・38
—	—

空	陸	海	宇
B	A	B	A

経験値	170	回避	139
格闘	127	精神	50
射撃	130	技量	174
命中	140	反応	160

必中	熱血	根性
08	28	01
挑発	鉄壁	加速
19	31	04

ガイア

■ガンダム系　■強　気

シールド防御L1	7・18・31・36
切り払いL1	14・22・26・35
—	—

空	陸	海	宇
B	A	B	A

経験値	180	回避	142
格闘	135	精神	50
射撃	133	技量	182
命中	155	反応	161

必中	熱血	根性
08	11	01
鉄壁	加速	ひら
17	06	07

ガギエル

■固定パイロット　■普　通

—	—
—	—
—	—

空	陸	海	宇
A	A	A	A

経験値	255	回避	124
格闘	130	精神	50
射撃	100	技量	140
命中	136	反応	150

自爆	熱血	ド根
01	01	01
—	—	—
—	—	—

カツ=コバヤシ

■ガンダム系　■弱　気

ニュータイプL1	1・27・40
シールド防御L1	28・36・39
切り払いL1	29・38

空	陸	海	宇
A	A	B	A

経験値	130	回避	141
格闘	116	精神	55
射撃	124	技量	150
命中	135	反応	155

ひら	愛	熱血
04	32	18
?	偵察	努力
?	20	09

暗黒大将軍

■マジンガー系　■普　通

切り払いL1	1・27・38
—	—
—	—

空	陸	海	宇
A	A	B	B

経験値	180	回避	124
格闘	142	精神	65
射撃	122	技量	153
命中	129	反応	153

必中	熱血	ド根
12	07	01
自爆	気合	ひら
02	06	22

イーノ=アッバーブ

■ガンダム系　■弱　気

ニュータイプL1	12・29・34
シールド防御L1	7・32・35・38
切り払いL1	25

空	陸	海	宇
A	A	B	A

経験値	110	回避	136
格闘	91	精神	55
射撃	122	技量	151
命中	138	反応	160

信頼	友情	?
09	16	?
隠れ	激励	集中
30	24	14

イリア=パゾム

■ガンダム系　■強　気

ニュータイプL1	1・12・32・36
シールド防御L1	1・19・34
切り払いL1	12・24・36

空	陸	海	宇
A	A	B	A

経験値	165	回避	144
格闘	131	精神	50
射撃	139	技量	171
命中	144	反応	164

ひら	必中	熱血
12	01	02
挑発	覚醒	加速
08	29	07

エリート兵

■ガンダム系　■普　通

シールド防御L1	1
切り払いL1	1
—	—

空	陸	海	宇
A	A	B	A

経験値	70	回避	135
格闘	115	精神	35
射撃	140	技量	140
命中	135	反応	153

ド根	根性	—
01	01	—
—	—	—
—	—	—

エレ=ハンム

■ダンバイン系　■普　通

—	—
—	—
—	—

空	陸	海	宇
A	A	B	B

経験値	170	回避	122
格闘	74	精神	50
射撃	121	技量	152
命中	134	反応	161

信頼	愛	必中
12	28	26
みが	再動	激励
32	40	31

オレアナ

■固定パイロット　■普　通

—	—
—	—
—	—

空	陸	海	宇
A	A	B	A

経験値	210	回避	130
格闘	101	精神	60
射撃	136	技量	150
命中	135	反応	152

集中	熱血	ド根
01	01	01
挑発	鉄壁	隠れ
01	01	01

ガウ=ハ=レッシィ

■エルガイム系　■強　気

シールド防御L1	1・14・29・35
切り払いL1	4・18・30
—	—

空	陸	海	宇
A	A	B	A

経験値	180	回避	146
格闘	135	精神	60
射撃	144	技量	177
命中	149	反応	161

ひら	愛	熱血
09	15	02
?	努力	信頼
?	05	24

カクリコン=カクーラー

■ガンダム系　■強　気

シールド防御L1	1・13・24・37
切り払いL1	1・8・16・28・39
—	—

空	陸	海	宇
A	A	A	A

経験値	165	回避	139
格闘	131	精神	50
射撃	134	技量	172
命中	143	反応	155

ひら	熱血	ド根
14	10	01
挑発	かく	隠れ
19	27	09

カトル=ラバーバ=ウイナー

■ガンダムW系　■普　通

シールド防御L2	1・15・23・29・31・37
切り払いL3	1・16・30
—	—

空	陸	海	宇
A	A	A	A

経験値	200	回避	142
格闘	129	精神	55
射撃	144	技量	177
命中	147	反応	158

幸運	ひら	熱血
01	04	01
魂	自爆	信頼
40	01	27

兜甲児

■マジンガー系 ■強気

特殊技能	習得レベル
切り払いL1	30・38
底力	1
—	—

経験値	200	回避	128
格闘	167	精神	70
射撃	105	技量	170
命中	135	反応	155

空	陸	海	宇
A	A	B	B

必中	熱血	ド根
13	06	01
?	鉄壁	加速
?	02	27

ガラミティ=マンガン

■ダンバイン系 ■普通

特殊技能	習得レベル
聖戦士L1	1・15・19・26・34
切り払いL1	1・18・29
—	—

経験値	160	回避	142
格闘	138	精神	50
射撃	121	技量	170
命中	142	反応	157

空	陸	海	宇
A	A	B	B

必中	熱血	ド根
06	11	01
挑発	加速	ひら
31	24	15

北小介

■固定パイロット ■弱気

特殊技能	習得レベル
—	—
—	—
—	—

経験値	200	回避	131
格闘	90	精神	35
射撃	135	技量	149
命中	132	反応	155

空	陸	海	宇
A	A	A	B

集中	信頼	根性
04	21	12
偵察	努力	かく
01	08	31

キョウジ=カッシュ

■Gガンダム系 ■普通

特殊技能	習得レベル
—	—
—	—
—	—

経験値	220	回避	138
格闘	157	精神	55
射撃	125	技量	155
命中	141	反応	161

空	陸	海	宇
A	A	B	A

必中	熱血	ド根
01	01	01
覚醒	気合	ひら
01	01	01

キリー=ギャグレイ

■固定パイロット ■普通

特殊技能	習得レベル
—	—
—	—
—	—

経験値	0	回避	0
格闘	0	精神	35
射撃	0	技量	0
命中	0	反応	0

空	陸	海	宇
A	A	B	B

加速	信頼	気合
04	19	10
挑発	かく	隠れ
12	31	26

車弁慶

■固定パイロット ■強気

特殊技能	習得レベル
底力	1
—	—
—	—

経験値	200	回避	123
格闘	169	精神	45
射撃	105	技量	155
命中	129	反応	154

空	陸	海	宇
D	A	A	B

気合	友情	ド根
02	22	01
努力	鉄壁	かく
06	18	29

クワトロ=バジーナ

■ガンダム系 ■強気

特殊技能	習得レベル
ニュータイプL4	1・18・26
シールド防御L3	1・18・32
切り払いL4	1・20・31

経験値	210	回避	163
格闘	149	精神	60
射撃	164	技量	192
命中	161	反応	170

空	陸	海	宇
A	A	A	A

加速	ひら	熱血
01	05	03
魂	覚醒	集中
30	22	07

ゲスト親衛隊兵

■固定パイロット ■普通

特殊技能	習得レベル
シールド防御L2	1
切り払いL1	1
—	—

経験値	80	回避	140
格闘	138	精神	40
射撃	145	技量	150
命中	145	反応	158

空	陸	海	宇
A	A	A	A

—	ド根	根性
—	01	01
—	—	—
—	—	—

ゲスト兵士

■固定パイロット ■弱気

特殊技能	習得レベル
—	—
—	—
—	—

経験値	70	回避	133
格闘	110	精神	30
射撃	140	技量	135
命中	133	反応	150

空	陸	海	宇
A	A	C	A

—	ド根	根性
—	01	01
—	—	—
—	—	—

カミーユ=ビダン

■ガンダム系 ■強気

特殊技能	習得レベル
ニュータイプL4	1・17・24・39
シールド防御L2	1・22・33
切り払いL3	1・13・29・35

経験値	200	回避	164
格闘	130	精神	60
射撃	165	技量	182
命中	157	反応	170

空	陸	海	宇
A	A	B	A

根性	ひら	熱血
04	05	01
魂	覚醒	集中
29	22	06

ガルーダ

■固定パイロット ■普通

特殊技能	習得レベル
切り払いL1	1
—	—
—	—

経験値	180	回避	130
格闘	153	精神	60
射撃	135	技量	171
命中	139	反応	153

空	陸	海	宇
A	A	B	A

必中	熱血	ド根
12	09	01
気合	ひら	愛
02	04	20

ギャブレット=ギャブレー

■エルガイム系 ■強気

特殊技能	習得レベル
シールド防御L1	1・7・16・29
切り払いL1	1・16・23・34
—	—

経験値	190	回避	157
格闘	143	精神	60
射撃	144	技量	180
命中	155	反応	161

空	陸	海	宇
A	A	B	A

ひら	愛	熱血
02	33	12
魂	集中	加速
39	09	01

ギリアム=イェーガー

■オリジナル系 ■普通

特殊技能	習得レベル
切り払いL2	1・12・26・39
—	—
—	—

経験値	200	回避	154
格闘	136	精神	50
射撃	148	技量	174
命中	142	反応	160

空	陸	海	宇
A	A	B	A

友情	熱血	根性
21	04	01
魂	集中	ひら
30	15	02

クリスチーナ=マッケンジー

■ガンダム系 ■弱気

特殊技能	習得レベル
シールド防御L1	8・16・23・31・33・37・40
切り払いL1	22・39
—	—

経験値	200	回避	139
格闘	110	精神	50
射撃	128	技量	162
命中	141	反応	159

空	陸	海	宇
A	A	B	A

集中	ひら	愛
09	12	38
?	?	努力
?	?	03

グロフィス=ラクレイン

■固定パイロット ■超強気

特殊技能	習得レベル
シールド防御L3	1・11・29
切り払いL1	1・4・9・17・24・35
—	—

経験値	200	回避	152
格闘	142	精神	50
射撃	152	技量	179
命中	149	反応	160

空	陸	海	宇
A	A	A	A

必中	熱血	ド根
09	04	01
気合	てか	愛
06	12	35

ケーラ=スゥ

■ガンダム系 ■普通

特殊技能	習得レベル
シールド防御L1	5・16・24・33
切り払いL1	1・6・22・38
—	—

経験値	160	回避	141
格闘	125	精神	50
射撃	133	技量	178
命中	144	反応	162

空	陸	海	宇
A	B	A	A

気合	ひら	熱血
15	10	08
努力	加速	信頼
21	20	11

ゲスト突撃兵

■固定パイロット ■普通

特殊技能	習得レベル
切り払いL1	1
—	—
—	—

経験値	75	回避	125
格闘	123	精神	35
射撃	140	技量	145
命中	145	反応	152

空	陸	海	宇
A	A	B	A

—	ド根	根性
—	01	01
—	—	—
—	—	—

コウ=ウラキ

■ガンダム系 ■普通

特殊技能	習得レベル
シールド防御L1	6・16・25・32
切り払いL1	18・27・39
—	—

経験値	200	回避	138
格闘	136	精神	60
射撃	136	技量	165
命中	148	反応	158

空	陸	海	宇
A	A	B	A

加速	ひら	熱血
01	14	10
?	努力	覚醒
?	12	22

ゴットン=ゴー

■ガンダム系	■弱 気	経験値	155	回避	141
シールド防御L1	4・15・29・36	格闘	119	精神	50
切り払いL1	7・23・38	射撃	131	技量	158
―	―	命中	138	反応	158

空	陸	海	宇
A	A	B	A

ひら	熱血	根性
21	14	01
偵察	脱力	隠れ
01	10	27

サキエル

■固定パイロット	■普 通	経験値	145	回避	126
―	―	格闘	125	精神	50
―	―	射撃	125	技量	140
―	―	命中	138	反応	150

空	陸	海	宇
A	A	B	B

―	自爆	ド根
―	01	01
―	―	―
―	―	―

シーマ=ガラハウ

■ガンダム系	■超強気	経験値	185	回避	145
シールド防御L2	1・4・11・24・37	格闘	142	精神	50
切り払いL2	1・20・31・34・39	射撃	140	技量	170
―	―	命中	153	反応	157

空	陸	海	宇
A	A	B	A

ひら	熱血	根性
09	14	01
挑発	かく	加速
02	25	03

シーラ=ラパーナ

■ダンバイン系	■普 通	経験値	170	回避	122
―	―	格闘	72	精神	50
―	―	射撃	125	技量	151
―	―	命中	138	反応	162

空	陸	海	宇
A	A	B	B

幸運	愛	補給
06	20	39
?	激励	信頼
?	23	14

ジェリド=メサ

■ガンダム系	■強 気	経験値	190	回避	156
シールド防御L1	1・3・10・18・26・33	格闘	140	精神	50
切り払いL1	9・14・20・34・40	射撃	160	技量	183
―	―	命中	155	反応	165

空	陸	海	宇
A	A	A	A

ひら	熱血	根性
11	04	01
挑発	努力	加速
23	15	06

ジェリル=クチビ

■ダンバイン系	■超強気	経験値	180	回避	142
聖戦士L3	1・17・26・39	格闘	147	精神	50
切り払いL1	1・19・32	射撃	118	技量	168
―	―	命中	150	反応	158

空	陸	海	宇
A	A	B	B

気合	ひら	熱血
35	04	01
?	挑発	鉄壁
?	03	12

式部雅人

■固定パイロット	■超強気	経験値	200	回避	145
―	―	格闘	129	精神	40
―	―	射撃	142	技量	163
―	―	命中	138	反応	156

空	陸	海	宇
A	A	B	A

気合	愛	熱血
01	01	01
偵察	隠れ	幸運
12	35	27

司馬亮

■固定パイロット	■超強気	経験値	200	回避	142
―	―	格闘	154	精神	40
―	―	射撃	127	技量	170
―	―	命中	145	反応	157

空	陸	海	宇
A	A	B	A

てか	愛	熱血
07	15	01
鉄壁	覚醒	気合
13	26	01

ジャック=キング

■固定パイロット	■普 通	経験値	180	回避	131
シールド防御L1	1・29・35・37	格闘	141	精神	55
切り払いL1	10・31・38・40	射撃	140	技量	169
―	―	命中	134	反応	155

空	陸	海	宇
A	A	A	B

友情	熱血	根性
17	22	01
加速	ひら	必中
04	19	08

シャピロ=キーツ

■固定パイロット	■強 気	経験値	210	回避	149
シールド防御L1	1・12・27・39	格闘	145	精神	50
切り払いL1	1・8・19・29	射撃	136	技量	175
―	―	命中	152	反応	158

空	陸	海	宇
A	A	B	A

加速	必中	ド根
04	08	01
魂	鉄壁	覚醒
30	10	22

シャムシェル

■固定パイロット	■普 通	経験値	145	回避	135
―	―	格闘	127	精神	50
―	―	射撃	118	技量	145
―	―	命中	138	反応	150

空	陸	海	宇
A	A	B	B

―	自爆	隠れ
―	01	01
―	―	―
―	―	―

ジュスティヌ=シャフラワース

■固定パイロット	■強 気	経験値	200	回避	149
切り払いL1	1・8・17・24・36	格闘	123	精神	50
―	―	射撃	154	技量	175
―	―	命中	150	反応	160

空	陸	海	宇
A	A	A	A

必中	熱血	ド根
02	04	01
てか	ひら	愛
22	12	29

ジュドー=アーシタ

■ガンダム系	■強 気	経験値	200	回避	143
ニュータイプL3	1・12・20・33	格闘	142	精神	60
シールド防御L2	1・19・28・36	射撃	155	技量	170
切り払いL3	1・15・24・31	命中	153	反応	170

空	陸	海	宇
A	A	B	A

ひら	熱血	ド根
06	04	01
魂	覚醒	幸運
30	23	09

シュバルツ=ブルーダ

■固定パイロット	■普 通	経験値	220	回避	162
切り払いL3	1・24・39	格闘	176	精神	50
―	―	射撃	130	技量	195
―	―	命中	144	反応	160

空	陸	海	宇
A	A	A	A

気合	ひら	熱血
12	04	01
かく	隠れ	激励
09	07	32

ショウ=ザマ

■ダンバイン系	■普 通	経験値	200	回避	161
聖戦士L3	1・14・25・33	格闘	161	精神	60
切り払いL1	1・16・27・38	射撃	122	技量	176
―	―	命中	151	反応	161

空	陸	海	宇
A	A	B	B

気合	ひら	熱血
30	05	07
魂	集中	加速
39	09	01

ショット=ウェポン

■ダンバイン系	■普 通	経験値	170	回避	134
―	―	格闘	87	精神	50
―	―	射撃	123	技量	160
―	―	命中	139	反応	155

空	陸	海	宇
A	A	B	B

愛	必中	根性
16	12	01
隠れ	加速	ひら
25	03	09

人工知能

■固定パイロット	■普 通	経験値	50	回避	110
―	―	格闘	100	精神	20
―	―	射撃	110	技量	130
―	―	命中	110	反応	148

空	陸	海	宇
A	A	C	A

―	―	―
―	―	―
―	―	―
―	―	―

人工知能改

■固定パイロット	■普 通	経験値	60	回避	125
―	―	格闘	110	精神	25
―	―	射撃	120	技量	130
―	―	命中	125	反応	150

空	陸	海	宇
A	A	B	A

―	―	―
―	―	―
―	―	―
―	―	―

神隼人

■固定パイロット	■強気	経験値	200	回避	156
—	—	格闘	152	精神	40
—	—	射撃	130	技量	168
—	—	命中	142	反応	157

空	陸	海	宇
D	A	D	A

加速	幸運	ひら
03	09	01
?	隠れ	覚醒
?	11	28

ゼクス=マーキス

■ガンダムW系	■普通	経験値	200	回避	145
シールド防御L1	1・15・24・29・34	格闘	145	精神	55
切り払いL1	1・10・18・24・35	射撃	149	技量	180
—	—	命中	150	反応	159

空	陸	海	宇
A	A	A	A

必中	友情	熱血
02	17	09
加速	幸運	ひら
01	11	06

惣流=アスカ=ラングレー

■固定パイロット	■超強気	経験値	200	回避	143
切り払いL1	2・19・28・36	格闘	139	精神	60
—	—	射撃	132	技量	162
—	—	命中	147	反応	160

空	陸	海	宇
A	A	B	B

ひら	熱血	ド根
08	06	01
挑発	努力	魂
17	01	34

ダバ=マイロード

■エルガイム系	■普通	経験値	200	回避	159
シールド防御L1	1・10・20・32	格闘	139	精神	65
切り払いL1	1・15・24・33	射撃	157	技量	177
—	—	命中	156	反応	162

空	陸	海	宇
A	A	B	A

ひら	友情	熱血
04	27	14
魂	加速	てか
36	09	01

チャイ=チャー

■エルガイム系	■普通	経験値	150	回避	138
シールド防御L2	1・13・20・37	格闘	130	精神	50
切り払いL1	1・5・16・30	射撃	121	技量	168
—	—	命中	142	反応	155

空	陸	海	宇
A	A	B	A

必中	熱血	ド根
07	10	01
挑発	かく	ひら
09	31	05

チャム=ファウ

■ダンバイン系	■普通	経験値	0	回避	0
—	—	格闘	0	精神	30
—	—	射撃	0	技量	0
—	—	命中	0	反応	0

空	陸	海	宇
D	D	D	D

信頼	幸運	気合
04	01	34
?	隠れ	激励
?	32	18

DC兵士

■固定パイロット	■弱気	経験値	60	回避	125
—	—	格闘	110	精神	30
—	—	射撃	130	技量	135
—	—	命中	125	反応	150

空	陸	海	宇
A	A	C	A

—	ド根	根性
—	01	01
—	—	—
—	—	—

東方不敗

■固定パイロット	■超強気	経験値	250	回避	165
切り払いL5	1・19・32・40	格闘	178	精神	65
—	—	射撃	133	技量	200
—	—	命中	148	反応	163

空	陸	海	宇
A	A	A	A

ひら	必中	熱血
01	01	01
鉄壁	加速	気合
01	01	01

トッド=ギネス

■ダンバイン系	■強気	経験値	175	回避	148
聖戦士L1	7・17・26・38	格闘	158	精神	50
切り払いL1	1・11・20・24・34・39	射撃	132	技量	173
—	—	命中	145	反応	160

空	陸	海	宇
A	A	B	B

ひら	熱血	根性
01	04	09
努力	魂	気合
02	35	34

スーグニ=カットナル

■固定パイロット	■強気	経験値	175	回避	137
—	—	格闘	138	精神	50
—	—	射撃	142	技量	171
—	—	命中	142	反応	153

空	陸	海	宇
A	A	B	B

必中	熱血	根性
01	01	01
加速	気合	ひら
01	01	01

ゼブリース=フルシュワ

■固定パイロット	■強気	経験値	200	回避	151
シールド防御L1	1・8・15・24・36	格闘	140	精神	50
切り払いL1	1・5・14・22・36	射撃	138	技量	178
—	—	命中	150	反応	160

空	陸	海	宇
A	A	A	A

友情	熱血	ド根
02	16	01
かく	脱力	必中
29	03	07

ダー

■ダンバイン系	■普通	経験値	150	回避	142
聖戦士L1	1・16・21・29・35	格闘	127	精神	50
切り払いL1	1・19・27・39	射撃	120	技量	171
—	—	命中	140	反応	157

空	陸	海	宇
A	A	B	B

必中	熱血	ド根
09	13	01
集中	加速	ひら
09	12	19

ダミープラグ

■固定パイロット	■強気	経験値	200	回避	160
—	—	格闘	160	精神	80
—	—	射撃	160	技量	170
—	—	命中	160	反応	165

空	陸	海	宇
A	A	B	B

—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

チャック=キース

■ガンダム系	■弱気	経験値	145	回避	129
シールド防御L1	11・28・40	格闘	101	精神	50
切り払いL1	33・37	射撃	133	技量	168
—	—	命中	139	反応	154

空	陸	海	宇
A	A	B	B

ひら	必中	友情
15	07	18
かく	隠れ	信頼
29	14	23

張五飛

■ガンダムW系	■超強気	経験値	200	回避	130
シールド防御L2	1・15・23・39	格闘	153	精神	55
切り払いL3	1・19・36	射撃	128	技量	181
—	—	命中	149	反応	158

空	陸	海	宇
A	A	A	A

気合	ひら	熱血
03	04	01
?	挑発	鉄壁
?	02	18

デュオ=マックスウェル

■ガンダムW系	■普通	経験値	200	回避	162
シールド防御L2	1・16・25・38	格闘	138	精神	55
切り払いL3	1・17・31・36	射撃	142	技量	170
—	—	命中	146	反応	158

空	陸	海	宇
A	A	A	A

ひら	友情	熱血
04	27	01
魂	自爆	隠れ
39	01	02

Drヘル

■マジンガー系	■強気	経験値	220	回避	128
—	—	格闘	145	精神	70
—	—	射撃	139	技量	149
—	—	命中	129	反応	155

空	陸	海	宇
A	A	A	B

必中	熱血	ド根
07	12	01
鉄壁	自爆	ひら
16	01	04

ドモン=カッシェ

■Gガンダム系	■超強気	経験値	200	回避	157
切り払いL1	1・9・24・32・40	格闘	173	精神	65
—	—	射撃	115	技量	170
—	—	命中	141	反応	162

空	陸	海	宇
A	A	B	A

気合	ひら	熱血
15	02	01
?	集中	加速
?	26	21

ドレイク=ルフト

■ダンバイン系	■強気	経験値	230	回避	120
—	—	格闘	97	精神	50
—	—	射撃	126	技量	168
—	—	命中	135	反応	155

空	陸	海	宇
A	A	B	B

ひら	必中	根性
13	05	01
鉄壁	かく	加速
22	19	04

流竜馬

■固定パイロット	■強気	経験値	200	回避	128
底力	1	格闘	169	精神	50
—	—	射撃	128	技量	168
—	—	命中	136	反応	155

空	陸	海	宇
A	B	D	A

友情	熱血	根性
31	07	01
努力	愛	必中
04	39	10

南原ちずる

■固定パイロット	■弱気	経験値	200	回避	134
—	—	格闘	105	精神	40
—	—	射撃	138	技量	151
—	—	命中	139	反応	155

空	陸	海	宇
A	A	A	B

ひら	愛	?
09	37	?
信頼	幸運	てか
18	19	23

西川大作

■固定パイロット	■普通	経験値	200	回避	127
底力	1	格闘	156	精神	35
—	—	射撃	100	技量	153
—	—	命中	128	反応	152

空	陸	海	宇
A	A	C	B

必中	熱血	ド根
19	17	01
努力	鉄壁	気合
06	15	09

バーナード=ワイズマン

■ガンダム系	■弱気	経験値	200	回避	137
シールド防御L1	10・25・27・29・34・37	格闘	137	精神	55
切り払いL1	18・21・33	射撃	122	技量	164
—	—	命中	138	反応	158

空	陸	海	宇
A	A	B	A

ひら	熱血	ド根
13	11	05
努力	自爆	加速
06	01	07

バイストンウェル兵

■ダンバイン系	■普通	経験値	145	回避	138
—	—	格闘	133	精神	50
—	—	射撃	100	技量	152
—	—	命中	135	反応	155

空	陸	海	宇
A	A	B	B

—	ド根	根性
—	01	01
—	—	—
—	—	—

ハマーン=カーン

■ガンダム系	■超強気	経験値	220	回避	162
ニュータイプL4	1・15・22・39	格闘	146	精神	55
シールド防御L3	1・19・37	射撃	163	技量	190
切り払いL4	1・22・34	命中	159	反応	170

空	陸	海	宇
A	A	A	A

集中	ひら	熱血
07	04	07
魂	鉄壁	覚醒
32	19	20

ヒイロ=ユイ

■ガンダムW系	■普通	経験値	200	回避	137
シールド防御L2	1・18・20・26・30・32・39	格闘	145	精神	60
切り払いL3	1・15・29・37	射撃	151	技量	182
—	—	命中	153	反応	159

空	陸	海	宇
A	A	A	A

集中	ひら	熱血
12	01	04
魂	鉄壁	自爆
35	23	01

ビルギット=ピリヨ

■ガンダム系	■普通	経験値	165	回避	141
シールド防御L1	1・17・29・33・39	格闘	124	精神	50
切り払いL1	1・15・24・36	射撃	131	技量	169
—	—	命中	140	反応	158

空	陸	海	宇
A	A	B	A

ひら	熱血	根性
13	21	01
偵察	挑発	加速
07	22	20

トロワ=バートン

■ガンダムW系	■普通	経験値	200	回避	141
シールド防御L2	1・16・24・38	格闘	140	精神	55
切り払いL3	1・15・31	射撃	158	技量	178
—	—	命中	149	反応	158

空	陸	海	宇
A	A	A	A

みが	ひら	熱血
18	04	01
魂	自爆	かく
40	01	24

浪花十三

■固定パイロット	■普通	経験値	200	回避	133
—	—	格闘	109	精神	35
—	—	射撃	150	技量	169
—	—	命中	149	反応	154

空	陸	海	宇
A	A	B	B

てか	ひら	必中
24	07	01
挑発	集中	加速
19	15	16

ニェット

■ダンバイン系	■普通	経験値	150	回避	142
聖戦士L1	1・15・22・28・34	格闘	126	精神	50
切り払いL1	1・18・29・40	射撃	121	技量	171
—	—	命中	140	反応	157

空	陸	海	宇
A	A	B	B

必中	熱血	ド根
07	14	01
鉄壁	かく	ひら
34	31	22

ネイ=モー=ハン

■エルガイム系	■強気	経験値	200	回避	143
シールド防御L3	1・6・18・32・40	格闘	132	精神	50
切り払いL2	1・15・29・34	射撃	146	技量	180
—	—	命中	153	反応	160

空	陸	海	宇
A	A	B	A

愛	熱血	根性
18	09	01
挑発	鉄壁	ひら
06	23	04

バーン=バニングス

■ダンバイン系	■強気	経験値	200	回避	154
聖戦士L1	6・16・28・37	格闘	159	精神	50
切り払いL1	1・13・22・29・34・39	射撃	122	技量	177
—	—	命中	152	反応	159

空	陸	海	宇
A	A	B	B

ひら	熱血	根性
09	02	01
努力	魂	気合
05	36	32

ハッシャ=モッシャ

■エルガイム系	■普通	経験値	145	回避	138
シールド防御L1	8・23・31	格闘	127	精神	50
切り払いL1	18・32	射撃	118	技量	158
—	—	命中	135	反応	154

空	陸	海	宇
A	A	B	B

必中	熱血	ド根
18	14	01
挑発	隠れ	ひら
05	03	19

ビンチャ=オーレグ

■ガンダム系	■強気	経験値	125	回避	139
ニュータイプL1	1・20・31・35	格闘	131	精神	50
シールド防御L1	1・19・37	射撃	130	技量	158
切り払いL1	13・27	命中	140	反応	162

空	陸	海	宇
A	A	B	A

愛	友情	熱血
33	27	10
挑発	魂	ひら
17	38	09

ビショット=ハッタ

■ダンバイン系	■弱気	経験値	200	回避	128
—	—	格闘	86	精神	50
—	—	射撃	124	技量	152
—	—	命中	133	反応	154

空	陸	海	宇
A	A	B	B

加速	ひら	必中
01	13	11
偵察	かく	隠れ
02	19	05

ファ=ユイリィ

■ガンダム系	■弱気	経験値	140	回避	145
ニュータイプL1	20・32	格闘	93	精神	60
シールド防御L1	13・24・38	射撃	123	技量	158
—	—	命中	142	反応	155

空	陸	海	宇
A	A	B	A

幸運	ひら	愛
16	11	37
激励	集中	信頼
33	07	09

ファンネリア=アム

■エルガイム系	■強気	経験値	170	回避	143	ひら	愛	熱血
シールド防御L1	1・10・26・33・40	格闘	121	精神	60	22	08	19
切り払いL1	7・18・29	射撃	137	技量	166	激励	信頼	幸運
—	—	命中	138	反応	160	39	04	01

空	陸	海	宇
A	A	B	A

藤原忍

■固定パイロット	■超強気	経験値	200	回避	129	ひら	熱血	ド根
切り払いL2	9・16・28	格闘	140	精神	50	18	01	01
底力	1	射撃	145	技量	169	挑発	加速	気合
—	—	命中	146	反応	156	23	19	01

空	陸	海	宇
A	A	B	A

ブロッケン伯爵

■マジンガー系	■普通	経験値	170	回避	126	必中	熱血	ド根
—	—	格闘	141	精神	60	17	20	01
—	—	射撃	138	技量	150	挑発	鉄壁	かく
—	—	命中	128	反応	154	09	12	25

空	陸	海	宇
A	A	B	B

ヘンケン=ベッケナー

■ガンダム系	■普通	経験値	150	回避	126	集中	加速	熱血
—	—	格闘	99	精神	50	06	09	13
—	—	射撃	118	技量	172	?	偵察	みが
—	—	命中	136	反応	154	?	01	27

空	陸	海	宇
A	B	B	A

ボス

■マジンガー系	■強気	経験値	100	回避	115	友情	熱血	ド根
底力	1	格闘	156	精神	55	14	17	01
—	—	射撃	70	技量	140	挑発	自爆	脱力
—	—	命中	115	反応	150	20	01	05

空	陸	海	宇
C	A	C	C

ポセイダル兵

■エルガイム系	■普通	経験値	145	回避	130	—	ド根	根性
—	—	格闘	115	精神	50	—	01	01
—	—	射撃	132	技量	152	—	—	—
—	—	命中	127	反応	152	—	—	—

空	陸	海	宇
A	A	B	B

マサキ=マンドー

■固定パイロット	■超強気	経験値	200	回避	162	気合	ひら	熱血
切り払いL1	01・13・24・30・37	格闘	158	精神	65	14	01	07
—	—	射撃	142	技量	178	?	加速	幸運
—	—	命中	150	反応	164	?	01	19

空	陸	海	宇
A	A	B	B

マッシュ

■ガンダム系	■弱気	経験値	170	回避	138	必中	熱血	ド根
シールド防御L1	07・18・31・38	格闘	139	精神	50	08	17	01
切り払いL1	14・22・29・39	射撃	132	技量	172	挑発	加速	ひら
—	—	命中	142	反応	160	16	04	09

空	陸	海	宇
B	A	B	A

ミーア

■固定パイロット	■普通	経験値	170	回避	124	愛	必中	補給
—	—	格闘	125	精神	50	01	07	23
—	—	射撃	131	技量	144	みが	復活	激励
—	—	命中	128	反応	152	01	25	08

空	陸	海	宇
A	A	B	A

フェイ=チェンカ

■ダンバイン系	■普通	経験値	165	回避	145	ひら	必中	熱血
聖戦士L3	1・18・27	格闘	136	精神	50	02	16	08
切り払いL1	1・18・31	射撃	129	技量	172	?	挑発	気合
—	—	命中	142	反応	158	?	01	38

空	陸	海	宇
A	A	B	B

ブライト=ノア

■ガンダム系	■普通	経験値	150	回避	128	愛	必中	根性
—	—	格闘	101	精神	50	36	25	01
—	—	射撃	136	技量	166	加速	信頼	幸運
—	—	命中	140	反応	155	14	22	18

空	陸	海	宇
A	A	C	A

ヘッケラー=マウザー

■エルガイム系	■強気	経験値	160	回避	142	友情	熱血	ド根
シールド防御L2	1・17・29	格闘	142	精神	50	18	09	01
切り払いL1	1・8・19・30	射撃	128	技量	172	鉄壁	気合	ひら
—	—	命中	143	反応	157	35	22	04

空	陸	海	宇
A	A	B	A

北条真吾

■固定パイロット	■普通	経験値	200	回避	131	友情	熱血	根性
切り払いL1	16・28・39	格闘	154	精神	50	19	09	01
—	—	射撃	140	技量	175	努力	集中	必中
—	—	命中	146	反応	153	15	20	07

空	陸	海	宇
A	A	B	B

ポセイダル親衛隊兵

■エルガイム系	■普通	経験値	80	回避	140	—	ド根	根性
シールド防御L1	01	格闘	138	精神	40	—	01	01
切り払いL1	01	射撃	142	技量	150	—	—	—
—	—	命中	140	反応	158	—	—	—

空	陸	海	宇
A	A	A	A

マーベル=フローズン

■ダンバイン系	■普通	経験値	180	回避	146	ひら	愛	熱血
聖戦士L1	01・12・24・36	格闘	136	精神	55	02	24	12
切り払いL1	01・22・33・40	射撃	131	技量	172	努力	激励	気力
—	—	命中	149	反応	160	08	31	36

空	陸	海	宇
A	A	B	B

マシュマー=セロ

■ガンダム系	■強気	経験値	170	回避	148	愛	熱血	ド根
強化人間L1	35・39	格闘	141	精神	50	03	02	01
シールド防御L1	01・12・27・32	射撃	141	技量	174	?	てか	ひら
切り払いL1	01・11・28・37	命中	144	反応	160	?	19	10

空	陸	海	宇
A	A	B	A

マフ=マクトミン

■エルガイム系	■強気	経験値	160	回避	143	ひら	熱血	ド根
シールド防御L2	01・15・24・34・40	格闘	139	精神	50	04	09	01
切り払いL1	01・06・14・29・40	射撃	138	技量	172	かく	覚醒	加速
—	—	命中	145	反応	156	31	29	07

空	陸	海	宇
A	A	B	A

ミュージィ=ポー

■ダンバイン系	■強気	経験値	165	回避	146	愛	必中	熱血
聖戦士L3	01・16・29	格闘	134	精神	50	13	06	12
切り払いL1	01・16・33	射撃	121	技量	168	?	気合	ひら
—	—	命中	140	反応	159	?	37	01

空	陸	海	宇
A	A	B	B

ミラウー=キャオ

■エルガイム系 ■弱気

技能	習得レベル
シールド防御L1	08・21
切り払いL1	10・25・34・40
—	—

経験値	110	回避	139
格闘	124	精神	55
射撃	130	技量	166
命中	133	反応	158

空	陸	海	宇
A	A	B	A

集中	友情	熱血
01	20	12
?	偵察	隠れ
?	01	06

モンド=アカゲ

■ガンダム系 ■弱気

技能	習得レベル
ニュータイプL1	04・23・33
シールド防御L1	01・22
切り払いL1	08・19・37・40

経験値	120	回避	139
格闘	106	精神	50
射撃	126	技量	154
命中	136	反応	160

空	陸	海	宇
A	A	B	A

ひら	愛	熱血
07	32	10
偵察	かく	加速
01	25	04

結城沙羅

■固定パイロット ■超強気

技能	習得レベル
—	—
—	—
—	—

経験値	200	回避	138
格闘	138	精神	40
射撃	143	技量	167
命中	136	反応	156

空	陸	海	宇
A	A	B	A

愛	必中	熱血
31	19	01
鉄壁	激励	気合
21	37	01

ライラ=ミラ=ライラ

■ガンダム系 ■普通

技能	習得レベル
シールド防御L2	01・05・15・30・37
切り払いL2	01・17・29・35
—	—

経験値	175	回避	149
格闘	142	精神	50
射撃	146	技量	180
命中	146	反応	161

空	陸	海	宇
A	A	A	A

てか	ひら	熱血
16	08	01
挑発	激励	加速
09	24	11

ランバ=ラル

■ガンダム系 ■強気

技能	習得レベル
シールド防御L5	01・18・35
切り払いL2	01・12・27・40
—	—

経験値	200	回避	160
格闘	154	精神	50
射撃	155	技量	191
命中	160	反応	161

空	陸	海	宇
A	A	B	A

ひら	熱血	ド根
04	05	01
挑発	鉄壁	自爆
32	20	19

リリス=ファウ

■エルガイム系 ■普通

技能	習得レベル
—	—
—	—
—	—

経験値	0	回避	0
格闘	0	精神	30
射撃	0	技量	0
命中	0	反応	0

空	陸	海	宇
D	D	D	D

信頼	幸運	愛
12	01	22
?	激励	覚醒
?	18	23

ルクレツィア=ノイン

■ガンダムW系 ■普通

技能	習得レベル
切り払いL1	01・12・29
—	—
—	—

経験値	170	回避	138
格闘	122	精神	50
射撃	139	技量	171
命中	140	反応	157

空	陸	海	宇
A	A	A	A

ひら	愛	熱血
15	20	18
みが	信頼	てか
07	12	01

レオナルド=メディチ=ブンドル

■固定パイロット ■強気

技能	習得レベル
—	—
—	—
—	—

経験値	178	回避	137
格闘	121	精神	50
射撃	144	技量	169
命中	148	反応	153

空	陸	海	宇
A	A	B	B

愛	必中	根性
01	01	01
偵察	かく	ひら
01	01	01

連邦軍兵士

■ガンダム系 ■普通

技能	習得レベル
—	—
—	—
—	—

経験値	50	回避	125
格闘	80	精神	25
射撃	100	技量	130
命中	125	反応	152

空	陸	海	宇
A	A	B	A

—	—	根性
—	—	01
—	—	—
—	—	—

メリー=キング

■固定パイロット ■普通

技能	習得レベル
—	—
—	—
—	—

経験値	0	回避	0
格闘	0	精神	35
射撃	0	技量	0
命中	0	反応	0

空	陸	海	宇
D	D	D	D

集中	信頼	愛
01	21	36
?	偵察	激励
?	01	29

ヤッター=ラ=ーケルナグール

■固定パイロット ■超強気

技能	習得レベル
—	—
—	—
—	—

経験値	175	回避	139
格闘	165	精神	50
射撃	135	技量	174
命中	144	反応	152

空	陸	海	宇
A	A	B	B

必中	熱血	ド根
01	01	01
挑発	鉄壁	気合
01	01	01

弓さやか

■マジンガー系 ■弱気

技能	習得レベル
—	—
—	—
—	—

経験値	150	回避	130
格闘	128	精神	60
射撃	118	技量	164
命中	137	反応	157

空	陸	海	宇
B	A	B	B

ひら	必中	熱血
12	15	23
激励	信頼	幸運
34	06	01

ラカン=ダカラン

■ガンダム系 ■超強気

技能	習得レベル
シールド防御L2	01・20・36
切り払いL3	01・30・40
—	—

経験値	175	回避	145
格闘	141	精神	50
射撃	140	技量	180
命中	144	反応	159

空	陸	海	宇
A	A	A	A

ひら	熱血	ド根
10	02	01
鉄壁	集中	気合
03	26	18

リョクレイ=ロン

■エルガイム系 ■強気

技能	習得レベル
シールド防御L1	01・10・16・28・35
切り払いL1	01・10・15・24・30・37
—	—

経験値	180	回避	144
格闘	136	精神	50
射撃	131	技量	173
命中	147	反応	158

空	陸	海	宇
A	A	B	A

必中	熱血	根性
03	10	01
挑発	かく	ひら
12	20	04

ルー=ルカ

■ガンダム系 ■強気

技能	習得レベル
ニュータイプL1	04・19・26・37
シールド防御L1	12・24・35
切り払いL1	02・19・34

経験値	160	回避	144
格闘	117	精神	55
射撃	133	技量	161
命中	140	反応	166

空	陸	海	宇
A	A	B	A

幸運	ひら	熱血
19	09	10
偵察	魂	かく
01	38	22

レイン=ミカムラ

■Gガンダム系 ■弱気

技能	習得レベル
—	—
—	—
—	—

経験値	150	回避	137
格闘	121	精神	60
射撃	142	技量	152
命中	140	反応	159

空	陸	海	宇
A	A	B	A

愛	必中	熱血
09	01	22
?	?	激励
?	?	18

レミー島田

■固定パイロット ■普通

技能	習得レベル
—	—
—	—
—	—

経験値	0	回避	0
格闘	0	精神	35
射撃	0	技量	0
命中	0	反応	0

空	陸	海	宇
A	A	A	B

幸運	ひら	愛
14	16	19
鉄壁	脱力	集中
01	21	15

ワザン=ルーン

■エルガイム系 ■普通

技能	習得レベル
シールド防御L2	01・14・22・33
切り払いL1	01・07・19・27・40
—	—

経験値	150	回避	135
格闘	122	精神	50
射撃	122	技量	183
命中	141	反応	153

空	陸	海	宇
A	A	B	A

必中	熱血	ド根
02	13	01
挑発	鉄壁	ひら
12	07	06

4コマDXシリーズ新登場!!

ポケットモンスター4コマDX

デラックス

ゲームボーイの大ヒットソフト「ポケットモンスター」を業界一番乗りで4コマコミックス化!豪華執筆陣の手によるポケモンワールドに超期待!!

豪華執筆陣 ★山吹ショウマ★中村里美★きりえれいこ★路みちる★山本まるみ★市川和彦★成田美穂★甲斐士★ろひたけ★KAINA★寺川枝里子★藤沢えいる★すずや那智★忍豚★安藤誠

本体価格728円 A5判・136ページ

大好評発売中!!

表紙イラスト　杉森建

4コマDXシリーズ第2弾好評発売中!

にとうしんでん4コマDX

デラックス

本体価格728円 A5判・136ページ

大人気好評発売中のプレイステーションソフト「にとうしんでん」を4コマコミック化。対戦格闘アクションゲーム「闘神伝」シリーズをディフォルメしたコミカルな世界を豪華執筆陣が楽しく描き下ろしています。

豪華執筆陣 ★中村里美★成田美穂★路みちる★KAINA★山本まるみ★すずや那智★藤沢えいる　他多数

好評発売中

Super Game Anthology Comic Series

スーパーリアル麻雀PV パラダイス～オールスター4人打ち アンソロジーコミック

リアル麻雀シリーズに登場した9人の美少女たちが、オリジナルストーリーで大活躍！真行寺たつや、うらべ・すう、宮須弥など、豪華執筆陣による描き下ろしコミック&イラストが満載！

本体価格951円 A5判・240ページ

闘神伝 アンソロジーコミック

すべて描き下ろしのコミックやイラストを収録。ゲームオフィシャルのキャラクターデザインを担当した、ことぶきつかさを筆頭に真行寺たつや、沢田はじめ、Dr.モローなど豪華メンバーで贈る!

本体価格854円 A5判・200ページ

闘神伝2 アンソロジーコミック

大人気好評発売中のプレイステーション用対戦格闘ゲーム「闘神伝2」を題材にしたコミック。4コマ漫画、イラスト等すべて書き下ろしの作品を多数収録した決定版。

本体価格951円 A5判・240ページ

豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説 アンソロジーコミック

大人気好評発売中のプレイステーション用対戦格闘ゲーム「豪血寺一族2～ちょっとだけ最強伝説」を題材にしたアンソロジーコミック。豪華執筆陣による描き下ろしコミックとイラストが満載。

本体価格951円 A5判・208ページ

ヴァンパイアハンター Darkstalkers' Revenge アンソロジーコミック

アーケード・コンシューマ機器で大人気の格闘アクションゲーム「ヴァンパイアハンター」をアンソロジーコミック化。豪華執筆陣によるすべて描き下ろしのコミックとイラストが満載!!

本体価格1,068円 A5判・224ページ

SOFT BANK　ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

Hyper Column
FREE TALK GALLERY

桜井智のハートにメッセージ♡ Vol.6

みなさん風邪なんてひいていませんか？　私は最近、ずっとほしかった、ちょっとした望遠レンズのついたカメラを買ってみました。買ったその日はフィルムも入っていないのに、いろいろな人物や風景など、カシャカシャ写してるふりなんかして、けっこうあやしいニセカメラマンだったのです(笑)。よく人に、「自分がいつも写真を撮られる側なのに、なんかカメラ小僧みたいで、おもしろいねー」なんて言われちゃったりするんですよ。いつもいい写真をいっぱい撮ってもらっているので、私の甥や姪もかわいく撮ってあげたいなーとか勝手に思って、少しでも望遠のきいたカメラで……っと思いまして……ハイ。

MYカメラオープン日……あれは、とっても天気のいい午後一番。私のチビッコたちが、公園で遊んでいるではありませんかー。これはチャーンス！っと思い、カメラを持ってスタンバイ。子供って本当にいろいろな表情があって、かわいいですねー。でも、それにしてもよく動きまわるのです。やはりシャッターチャンスはむずかしーのです。でも、なかなか自己満足できる写真が撮れました。やっぱり顔面アップの写真が撮れるのはいいですね。お店でこのカメラをすすめてくれた店員さんに感謝(笑)。

その後MYカメラは、チビッコたちの七五三で、姉たちの手によってシャッターが押されたのでありました。残念ながら私はミュージカルの稽古で、かわいーおめかし姿を見ることはできなかったのですが、そのフィルムが現像されるのを楽しみに待っているのでありまーす。

さて、10年前に買った私のカメラは今どこに……(笑)。引きだしの中で、1人寂しく眠っておりまーす。またいつの日か……そのリモコンで私をかわいく撮ってね(笑)。

イラスト／橋本 遊

さくらいとも　71年9月10日生まれ　千葉県出身　血液型AB型
'88年、アイドルグループ「レモンエンジェル」のリードボーカルとして歌手デビュー。その後、歌手、女優、声優、ラジオのパーソナリティなど、マルチな活動を展開している。

Information 智ちゃんをはじめとする朝倉薫演劇団のメンバーが、パワフルなステージを見せてくれる「クリスマスファンタジーLIVE」。今年は12月24日、かめありリリオホールにて、15時からと18時からの2回公演になります。チケットは前売り4,200円。お問い合わせはエルスタッフプロモーション(03-5330-5332)まで。

※このコーナーへのお便りは、〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク セガサターンマガジン編集部「桜井智のハートにメッセージ」係・「竹本泉のいろいろのーと」係まで。

コミックサターン

第2回

某テックサターンよりFA宣言!? セガ人生、喜怒哀楽の大河人情物語、いよいよ連載開始だ!

セガのゲームは世界いちぃぃぃぃぃぃ〜!

その昔、こちらの出版社から出ていた「Beep」という雑誌で育った私はとーぜんセガ様の一どれいでございました……
楽しくも楽しくも楽しくも多少つらひ……セガ人生……
マークIIIにFM音源ユニットに3Dゴーグル♡
メガドラにメガCDに32Xでアダプター3つもつながったり♡メガモデム…
ゲーム図書館はあっという間になくなったり♡
テラドラはモニター付きメガドラになるし♡
いやーいまにして思えば楽しい……たのし……たのっ……楽かえっ
いやありがとう。セガ 僕は大人になったよ!

サムシング吉松

えーっ吉松ともーします。
どーぞよろしく
某テックサターンで「メガドラ兄さん」というのやってたんスけど知ってる人います? いない?
いやーいきなし休刊なもんで最終回がかけなくて
ソフトバンク
ははーっ
ありがたいことにこちらでひろっていただいたので、チトあれなんスが最終回を描かして下さーい
すみません。
「メガドラ兄さん」とはー うちの部屋を舞台に、メガドライブ・プレステ サターン・マークIII・テラドラ ゲームギア・3DO・リンクス ジャガー・スーファミ・ファミコン CDロムロム・64・ネオジオ等がくりひろげるペーソスあふれる人情紙ふうせん

帰って来たメガドラ兄さん 最終回

サムシング吉松
ガンッ
及川さん元気? オレだよオレ!
どーしましたきえごとですか?
うーん……
32X
メガドラ
メガCD
サターン君
メガドラ兄さん
オマエが来て4年目やぉ
早いもんや
実はな、メガドラの新作はもう出ないんやないかと思うんや…
ってまだまってはったんや…
うひ〜
この家のコトはおまえにまかしてワイは旅に出よう思う!
こんなワイでもきっと役に立つ場所がある思ってな……
にいさん…
じゃあなアバヨ!
にいさーんおたっしゃでーっ
次の日……
オーイだれか出しとくれー!
いらんゲーム機 ソフト
あらら

おわる……いや‥その。ほんっとすみませんねぇ‥

サムシング吉松（さむしんぐ　よしまつ）本職はアニメクリエイター。スタジオライブに所属し、「劇場版スレイヤーズぐれえと」「新世紀GPXサイバーフォーミュラ」などのキャラクターデザイン／作画監督を務める。

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	0 9	2 3	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0 1	0 6	1 8					

❶性別
男性　1
女性　2

❷年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❸学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

❹セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❺よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　TV Gamer
03　GAME WALKER
04　Vジャンプ
05　電撃王
06　電撃PlayStation
07　ザ・プレイステーション
08　じゅげむ
09　少年エース
10　ゲーメスト
11　サターンファン
12　グレートセガサターンZ
13　電撃G'sマガジン
14　電撃SEGA SATURN
15　ファミ通サターン
16　ニュータイプ
17　GAME Clash
18　セガサターンマガジンのみ

❻今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

❼あなたはセガサターンソフトをどのように購入していますか？
01　とりあえず発売日に購入している
02　専門店などに予約しておく
03　発売を過ぎて、プレイしたくなったら購入する
04　買わずに、人から借りるかもらっている
05　その他

❽このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

❾今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

❿表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

⓫表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

⓬表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01　LANDMARK
02　データステーション
03　セガサターン読者レース
04　（特報）グランディア
05　（特報）少女革命ウテナ
06　（特報）この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
07　（特報）AZEL-パンツァードラグーンRPG-
08　（特報）ドラゴン・フォースⅡ－神去りし大地に－
09　（特報）Pia♡キャロットへようこそ!!
10　（特報）X-MEN VS. STREET FIGHTER
11　（特報）シャイニング・フォースⅢ　シナリオ1 王都の巨神
12　（特報）街
13　（特報）金田一少年の事件簿～星見島　悲しみの復讐鬼～
14　（特報）銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～
15　（特報）貞本義行　イラストレーションズ
16　（特報）マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～
17　（特報）フレンズ～青春の輝き～
18　（特報）プロ野球チームもつくろう！
19　（特報）七つの秘館　戦慄の微笑
20　（特報）RIVEN THE SEQUEL TO MYST
21　（特報）ひみつ戦隊メタモルV
22　（特報）探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～
23　COME ON!ユニバーサルナッツ
24　読者コーナー／LETTERS PARK-めざせ投稿KING!-
25　セガプレス
26　（連載小説）蒼穹紅蓮隊
27　七ツ風の島物語　ガープ博士の幻燈会
28　（連載小説）バロック▲前史
29　Sunny Side SNK
30　（攻略データ・フォーカス）スーパーロボット大戦F
31　（コラム）桜井智のハートにメッセージ
32　（〃）竹本泉のいろいろのーと
33　コミックサタマガ
34　（特集）Analysis of Game Books～攻略本とゲーム関連書籍の現在～
35　NEW RELEASE TITLE
36　（COMING SOON）ソニックR
37　（〃）プリンセスクラウン
38　（〃）リアルバウト餓狼伝説スペシャル
39　（〃）ワイプアウトXL
40　（〃）実況パワフルプロ野球S
41　（〃）ヴァンダルハーツ～失われた古代文明
42　（〃）ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～
43　（〃）セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
44　（〃）HOP STEP アイドル☆
45　（〃）放課後恋愛クラブ－恋のエチュード－
46　（COMPLETE GUIDE）Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2
47　（〃）七ツ風の島物語
48　ライデン濃沢殿下 VS 岡田耕始・金子一馬／悪魔対談
49　デビルサマナー　ソウルハッカーズ
50　（超特報）セガAMタイフ～ン！
51　AM2研 EXPRESS WEEKLY
52　AM3研Rush!!
53　電脳戦機バーチャロンX OVER
54　アラウンド・ザ・デジアナワールド
55　Zoom in エ・ル・フ
56　ゲームとアートの微妙な関係
57　箱崎の母的占い
58　裏技の極（きわみ）
59　セガサターンソフトレビュー

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　PC-FX
07　スーパーファミコン
08　PCエンジンシリーズ
09　NEO・GEO（CDを含む）
10　ゲームボーイ
11　NINTENDO 64
12　パソコン
13　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
14　フォトCDオペレーター
15　電子ブックオペレーター
16　セガマルチコントローラー
17　レーシングコントローラー
18　バーチャガン
19　アナログミッションスティック
20　コードレスパッド
21　新型バーチャスティック
22　バーチャスティックプロ
23　ツインスティック
24　セガサターンモデムセット
25　セガサターンワープロセット
26　フロッピーディスクドライブ
27　通信対戦ケーブル

表3　ソフトリスト

001 悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～
002 悪魔全書　第二集
003 アストラスーパースターズ
004 AZEL －パンツァードラグーンRPG－
005 あやかし忍伝くの一番
006 イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ
007 EVE The Last One
008 ヴァンパイア セイヴァー
009 ウィザードリー　ネメシス（仮）
010 ウルトラマン図鑑2
011 宇宙のランデブー～RAMA～
012 UNO DX
013 Wizard's Harmony2
014 Wizardry ネメシス（仮）
015 英雄志願 GAL ACT HEROISM
016 映画で学ぶ英会話
017 SDガンダム GCENTURYS（仮）
018 SNKファン-CD餓狼伝説
019 E・TUDE～エチュード～（仮）
020 X2
021 エドワード・ランディ／アーケードギアーズ
022 R?MJ　The Mistery Hospital（仮）
023 音楽ツクールかなでーる2
024 大江戸ルネッサンス
025 GUNGRIFFONⅡ（仮）
026 ガンブレーズ'S
027 頭文字D～公道最速伝説～
028 機動戦士ガンダム～ギレンの野望～
029 究極タイガーⅡPLUS
030 きゅー爆っく
031 金田一少年の事件簿～星見島　悲しみの復讐鬼～
032 くのいち捕物帖
033 グランディア
034 クーリエ・クライシス（仮）
035 クロス探偵物語
036 クロック！　バウバウアイランド
037 クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN
038 激闘おったまがえる
039 ケリオトッセ
040 幻想水滸伝
041 現代大戦略　Strikes（仮）
042 コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
043 サイキックフォース
044 サウンドノベルツクール2
045 坂本龍馬・維新開国
046 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
047 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
048 ザ・スターボウリングVol.2
049 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
050 SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2
051 ZAP!SnowBOARDING TRIX'98
052 Jリーグエキサイトステージ V1
053 実況Jリーグ　炎のストライカー
054 シミュレーションRPGツクール
055 シャイニング・フォースⅢ　シナリオ1 王都の巨神
056 じゃんぐリズム
057 ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部
058 少女革命ウテナ
059 白き魔女～もうひとつの英雄伝説～
060 シンクロニシティ
061 神罰　人生の意味
062 真髄対局囲碁　碁仙人
063 水滸伝　天導一〇八星
064 すごぺんちゃー～ドラゴンマスターシルク外伝
065 スチームハーツ
066 スチーム・パイレーツ
067 スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア
068 スーパーロボット大戦F～完結編～
069 スタートリング・オデッセイⅠブルーエボォリューション
070 スーパーアドベンチャー　ロックマン
071 スレイヤーズ ろいやる2（仮）
072 制服～ハイスクールカウントダウン～
073 SEGA AGES／パワードリフト
074 SEGA AGES／ファンタシースター（仮）
075 センチメンタルグラフティ
076 卒業Ⅲ～Wedding Bell
077 卒業アルバム
078 速攻生徒会
079 ソニック・ザ・ファイターズ（仮）
080 ソロ・クライシス
081 タブロー・イ・ゼロウ
082 ダービースタリオン（仮）
083 大航海時代外伝
084 たまごっちパーク（仮）
085 ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
086 ダンジョン・マスター　ネクサス
087 探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～
088 超フラッピー
089 CHILL（チル）（仮）
090 ツアーパーティー　卒業旅行にいこう
091 ティンクルスタースプライツ
092 テクストート・ルド　～アルカナ戦記～
093 テナントウォーズ
094 TILK～青い海から来た少女～
095 慟哭　そして…
096 東京幻夢大学（仮）
097 ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～
098 ドラゴンナイト
099 ドラゴン・フォースⅡ－神去りし大地に－
100 DREAM SQUARE 山田まりや
101 七つの秘館　戦慄の微笑
102 忍ペンまん丸
103 NOON（ヌーン）
104 信長の野望 戦国群雄伝
105 ハークスアドベンチャー ヘラクレスの大冒険
106 バーチャファイター3
107 バーニング レンジャー
108 バイオハザード2
109 パチンコホール新装大開店
110 バトルガレッガ
111 反射でスパーク！
112 バロック
113 海辺（ビーチ）でリーチ！
114 ひみつ戦隊メタモルV
115 Pia♡キャロットへようこそ!!
116 ふぁっしょんタウン
117 ファーランドサーガ
118 フェイクダウン
119 フォトジェニック
120 プラドルDISC
121 ブラックマトリクス
122 プリンセスクエスト
123 プリズナー オブ アイズ邪神降臨
124 プリンセスメーカー～ゆめみる妖精～
125 フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー FOR SEGANET（仮）
126 ぷるるん！Withシェイプ UPガール（仮）
127 フレンズ～青春の輝き～
128 プロ野球チームもつくろう！
129 放課後恋愛クラブ－恋のエチュード－
130 MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
131 街
132 魔導物語
133 魔法少女プリティサミー　ハートのきもち
134 マリオ武蔵野の超将棋塾
135 もってけたまごwithがんばれかものはし
136 モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
137 悠久幻想曲2（仮）
138 ユニバーサルナッツ
139 雷電ファイターズ
140 ラブリーポップ2 In 1 雀じゃん恋しましょ
141 ラングリッサー～ドラマティック　エディション～
142 リアルバウト餓狼伝説スペシャル
143 RAYMAN 2
144 RIVEN THE SEQUEL TO MYST
145 LUNAR ETERNAL BLUE
146 ルパン三世～ピラミッドの賢者～（仮）
147 LOOSE（仮）
148 ルーインズ
149 レクイエム
150 Warrz（ワーズ）
151 わくわくぷよぷよダンジョン
152 ワールドサッカーRPG（仮）
153 ワンダー3／アーケードギアーズ
154 湾岸トライアルLOVE

SUCCESS

SEGASATURN

失った、国宝「水ウィロー」を
見つけだせ!!

脳味噌爆烈スチャラカ
アクションシューティング

数々の新アクションと共に
あのコットンが帰ってきた!!

MAGICAL NIGHT DREAMS
Cotton2
コットン2

■サターンモード搭載！
アーケード版の完全移植+サターンオリジナルモードを搭載。
■2人同時プレイ可能！ 新キャラクター「アプリ」と「ニードル」を追加！
■豊富なアクション！ 4種類の基本技の他にもテクニックが盛りだくさん！

12月4日（木）発売予定 5,800円（税別）

©SUCCESS 1991,1997.

株式会社サクセス
〒150 東京都渋谷区東3-12-12祐ビル3階
TEL:03-5469-2489 FAX:03-5469-2425

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

この手でがっちり勝利をもぎとれ！ 小学館・セガサターン人気ゲーム攻略BOOKS

伝説の3大RPGクリアのミソたっぷり。

「ドラゴンスレイヤー」「イース」「ザナドゥ」。'80年代に大ヒットしたパソコン用RPG3タイトルをパッケージした「ファルコムクラシックス」の攻略本が早くも登場！

【ドラゴンスレイヤー】
モンスター退治のテクニック、アイテムのかしこい使い方を親切解説で一発クリア！

【イース】
ワープポイント、アイテム詳細解説マップで「イース」を完全クリア！

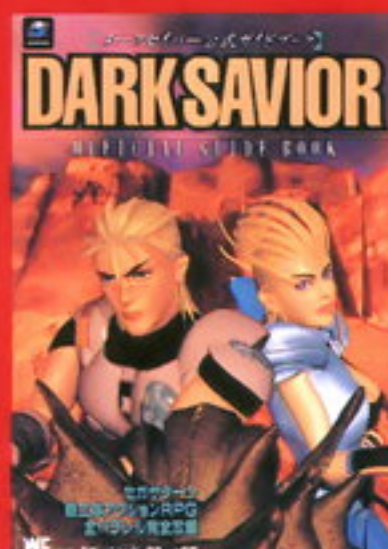
【ザナドゥ】
超難解な塔内マップ、モンスターデータ完全掲載。これがあれば絶対クリア！

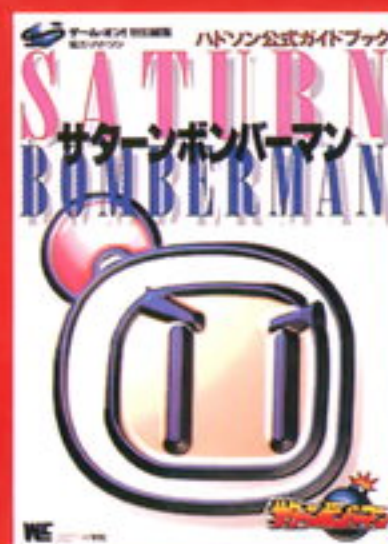
ファルコム クラシックス 超攻略ガイド

ポプコム編集部・編
好評発売中！ 定価：本体1,400円＋税
ISBN4-09-385125-5

©1997 VICTOR COMPANY OF JAPAN, LTD. ©1997 NIHON FALCOM Co.

小学館・ワンダーライフスペシャル 既刊好評発売中！

隠し画面5面を含む全45シナリオをマップ付で完全攻略。キャラクター原画多数。
ラングリッサーIV
【完全攻略版】
定価：本体1,200円＋税 ISBN4-09-102599-4

難解なアクションRPGの完全ガイド。複数シナリオの全進行チャート収録。
ダークセイバー
【公式ガイドブック】
定価：本体1,262円＋税 ISBN4-09-102560-9

3Dポリゴン公式イラスト全機種を掲載する他、美樹本晴彦インタビューも必読。
超時空要塞マクロス
～愛・おぼえていますか～
【公式ガイドブック】
定価：本体1,200円＋税 ISBN4-09-102587-0

サターン版ボンバーマン完全攻略マップ付。攻略ポイント徹底ガイド。
サターンボンバーマン
【ハドソン公式ガイドブック】
定価：本体951円＋税 ISBN4-09-102543-9

ご希望の本がお近くの書店にない場合は、その書店に注文されるか、当社「愛読者注文センター」にTEL又はFAXでご購入等についてお問い合わせください。ご希望の本のタイトル名、ISBNコード、書店名がわかると一層正確です。●書籍：TEL03-3230-5739 ●コミック、ムック、ビデオ、CD：TEL03-3230-5749 ●FAX：03-3230-0094
インターネット小学館オンラインショップ http://www.shogakukan.co.jp/shop

SEGASATURN

Micro Vision

競馬シミュレーション

馬なり1ハロン劇場(シアター)

育てて楽しい馬なりワールド！

サラブレッドが織りなす白熱のドラマ！

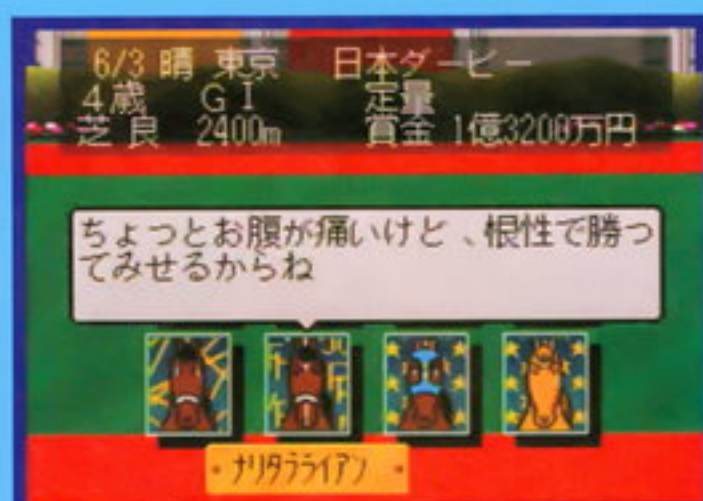
人気コミック待望のゲーム化!!

さまざまな性格や能力を親から受け継いで生まれてくるサラブレッドたち。調教師、馬主として、彼らの育成や出走レース選択の決断を求められます。

競馬ゲーム界のこれぞG1！ 井崎脩五郎氏推薦！

「馬なり1ハロン劇場」(双葉社刊)の原作者“よしだみほ”書下しのキャラクターデザイン。

©1997 Micro Vision ©よしだみほ/双葉社

●レースシーンに、ラジオたんぱアナウンサーによるリアルな音声実況を導入！

●多彩な性格を持つ馬たちとの愉快な会話が、かつてない深い感情移入を実現！

●馬はもちろん、装備から騎手の勝負服にいたるまで、人馬の容姿を完全再現！

■現役騎手80名、実名馬1,050頭が登場。調教・生産理論等、競馬のすべてを緻密にシミュレーション。
■日本の大レースはもちろん、凱旋門賞、ブリーダーズCなどの海外のG1レースまでも出走可能。
■馬たちの心情を深くついたセリフパターンを多数用意。馬と個性的なセリフでコミュニケーション。
■馬の性格や体調、気分に合わせた調教が要求される本格メニューが用意された独自の調教システム。
■お金がたまればオーナーブリーダーになり、思いのままの交配で最強のサラブレッドを生産可能。
■自分や友だちの育てた馬、歴代の名馬を自由に選んで対戦できる『馬なりカップ』付。

12月4日発売！
¥5,800(税別)

Micro Vision
株式会社マイクロビジョン
〒179 東京都練馬区早宮2-17-33
スカイスクレーパー2F TEL.03-3932-8455

スタッフ募集中！
URL:http://www.microvision.co.jp

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

SEGASATURN

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

『YU-NO』は様々な冒険を体験できる、
18歳以上推奨という、より表現
プレイヤーであるあなたは他のゲームで

この世の果てで

YU-NO ● A girl who chants love

甘ずっぱくも切ないシーンに涙を流し、
またあるときは不可解な謎に迷い、卑劣な悪人に
少しだけ大人の冒険が、この
A.D.M.S は、様々な可能性を
美しいCGに臨場感あるBGMと音声、そして多彩な
ゲームのなかで、ユーノは

elf
株式会社 エ・ル・フ　〒166 東京都杉並区梅里1-7-7 新高円寺ツインビル1F
エルフホームページ http://www.elf-game.co.jp

12月4日(木)
発売開始
CD-ROM3枚組
希望小売価格
7,800円
(税別)

真の意味でロールプレイングなのです。
の自由度が高い世界の中で、
は味わえない数々の体験をするでしょう。

NO

恋を唄う少女

at the bound of this world.

ときにはショッキングな場面に驚き、
対して怒り、肌を重ね合わせた女性にドキドキする・・・・
ゲームにはたっぷりとつまっています。
あなたにもたらす、旅の道しるべなのです。
アニメーションが、この壮大なストーリーを演出します。
あなたを待っています。

推奨年齢
年齢制限
18才以上

J.LEAGUE

プロサッカークラブをつくろう!™ 2

POWER GYM

CLUB HOUSE

¥

オフィシャルガイド～経営編～

好評発売中!!

史上最高のクラブ経営をめざすアナタへ

『オフィシャルだから……』

- 初心者だって安心! チーム経営のすべてがわかる!
- 選手育成はサンプルパターンを使ってわかりやすく解説
- 編集部が独自に調査した選手データ満載!
- 監督、スカウトのデータも完全大掲載!
- エディットモードで遊べ! 往年の名選手が今、復活!

A5判/160P　本体価格950円　©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1997

鋭意制作中!

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2
オフィシャルガイド
～完全データ編～

12月末
発売予定

SOFT BANK

ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

ソフトバンク

期間 '97.11 ▶ '98.2末日迄

攻略本キャンペーン!!

当たる! 当たる!

…ってゆうか、

ソフトバンク?

ソフトバンクのゲーム攻略本キャンペーン

★ゲームボーイポケット本体
©Nintendo 1988-1996
…… 50名

★エイブ・ア・ゴーゴー
(プレイステーション用ゲームソフト)
…… 100名

★ゲームで発見!! たまごっち
(ゲームボーイ用ゲームソフト)
©BANDAI 1996・1997 ©BANDAI 1997 MADE IN JAPAN
…… 50名

★ソフトバンク特製テレフォンカード…… 100名

このキャンペーンロゴのついている書籍が対象です。

ソフトバンクの攻略本を買って素敵なプレゼントをもらっちゃおう!!

対象書籍にはさみこんであるプレゼント応募用ハガキに表紙の応募券を貼り、50円切手をお貼りの上ソフトバンクまでお送りください。
左の賞品の中から1点が抽選で当たります。
誠に申し訳ございませんが賞品の指定はできません。
こちらで選ばさせていただきます。なお当選者の発表は賞品の発送をもって換えさせていただきます。

SOFT BANK ソフトバンク株式会社 出版事業部
TEL.03-5642-8101

協賛　共立印刷株式会社 / ゲームバンク株式会社

ゲームバンクよりプレイステーション用ソフト

ABE a GOGO

エイブ・ア・ゴーゴー

12月11日発売　標準価格5,500円(税抜)

GAMEBANK

Oddworld Inhabitants Abe's Oddysee™ ©1997 Oddworld Inhabitants, Inc. All Rights Reserved. Created by Oddworld Inhabitants, Inc. Published by GT Interactive Software Corp. Distributed by GAMEBANK Corp. under sublicense from GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.

スーパーロボット大戦F
パーフェクトガイド

最強のロボット大戦をキミは見たか！

SEGASATURN MAGAZINE BOOKS

SATURN MAGAZINE

SEGASATURN

スーパーロボット大戦F

PERFECT GUIDE

SOFT BANK

これがシリーズ最高峰の攻略ガイド！

A5判・136P
本体価格950円

好評発売中！

”F“に登場するロボット、パイロットの詳細データをはじめ、マップ攻略からデータ解析までもりだくさんのパーフェクトガイド！ ロボFはこれを片手にプレイしろ！

CONTENTS

- ▶システム解説
- ▶ストーリーチャート
- ▶マップ攻略
- ▶データ解析
- ▶リファレンス
- ▶ハミ出し情報

©葦プロ ©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京・NAS ©サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京 ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©BANDAI・VICTOR・GAINAX ©BANPRESTO 1997

SOFT BANK

ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

TOMOHISA KAI
Sentimental Graffiti Image Artworks
甲斐智久 センチメンタルグラフティ　イメージアートワークス

12のせつなさをあなたの元へ・・・

A4変型判・224頁・本体予価2,800円　12月上旬発売予定

'98年1月下旬発売予定の話題のシミュレーションゲーム「センチメンタルグラフティ」のソフト発売に先立ち、キャラクターデザインの甲斐智久先生の原画集を制作！　全115点のイラストを真っ白なページに紹介し、付録には特製オリジナルポスター付き。豪華クリアケース入りで永久保存版として最高の一冊。

©1997 マーカス・TOMOHISA KAI

豪華クリアケース入り！

特製オリジナルポスター付き！

全国書店にて予約受付中!!

（下の注文書をご利用下さい）

Sentimental Graffiti Official Guide
センチメンタルグラフティ　オフィシャルガイド

唯一のセンチ攻略本

B5判・128頁・本体予価1,300円　'98年1月下旬発売予定

「センチメンタルグラフティ」の唯一のオフィシャル攻略本。12人のキャラクターそれぞれの攻略法を紹介するとともに、過去のせつない物語や細かい設定も紹介。旅のノウハウも詳しく解説し、プレイヤーの快適な全国行脚をフォロー!!

©1997 NECインターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス
イラスト／甲斐智久

Sentimental Graffiti

ソフトバンク出版事業部　SOFT BANK
Tel.03-5642-8101 Fax.03-5641-3424

<書店様>お客様が持参した場合、注文書として御対応ください。(取次店へお渡しください)

ソフトバンク書籍注文書	書店様印	住所 〒		97年12月上旬発売予定
		TEL　（　　）	氏名	
		TOMOHISA KAI Sentimental Graffiti Image Artworks 甲斐智久センチメンタルグラフティ イメージアートワークス		
		A4変型判　予価2,800円+税	冊	

ソフトバンク書籍注文書	書店様印	住所 〒		98年1月下旬発売予定
		TEL　（　　）	氏名	
		Sentimental Graffiti Official Guide センチメンタルグラフティ オフィシャルガイド		
		B5判　予価1,300円+税	本	

YAG代々木アニメーション学院

大阪校10周年

年間学費65万円でご入学できます。

65万円入学

――入学祝金贈呈――

（H9年内の出願者15万、それ以降は10万円）

大阪校もおかげさまで10才をむかえました。感謝!!大阪校設置のどの学科でも

しかも祝金 15万円 10万円を贈呈

さらに 2年次は40万円で進級できます。

［大阪校設置学科］

アニメーター科（修学2年）
デジタルペイント・アーティスト科（2年）
CGアニメ・ゲーム科（2年）
エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
マンガ・コミックプロ養成科（1年）
声優タレント科（1年）

新設

- ●ゲーム・デザイナー科（2年）
- ●アニメ監督コース科（2年）
- ●背景美術監督コース科（2年）

東京校新設学科

- ●アニメ音響監督コース科（2年）
- ●SFX監督コース科（2年）
- ●デジタル映像エキスパート科（2年）
- ●ライト照明デザイナー科（2年）
- ●ヒットメイク・プロデューサー科（1年）
- ●ミュージカル舞台・演劇科（2年）
- ●メディア芸術総合学科（3年）

入学案内書無料

体験入学・説明会無料開催

良くて安いメディア芸術プロ教育

就職・デビュー率 98.749%

（平成9年3月卒業生）

平成10年度4月生 願書受付中

テレビ東京にて絶賛上映中 '98年1月よりビデオ/LDリリーススタート予定

©矢上 裕/メディアワークス・Project E2

24時間、無料で医療健康相談！

特待生12万円
特育生36万円 支給！

専用寮・格安居住！

キャリスマップ CARISMAP

アート系コンピュータ適性診断「キャリスマップ」

あなたのアート適性をコンピュータがビシャリ。ただいま診察ブック進呈中（無料）。
診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ（無料）。

学校法人 大矢学園グループ

認定CG教育校〔CG-ARTS協会認定〕

YAG 代々木アニメーション学院®

日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員・社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員

URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

未来が見えてくる、公認資格が自然にとれるカリキュラム

見学随時 事前にTELを

●無料1日体験入学

東京校	原宿校	ひがし校	大阪校・名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校	大宮校	沖縄校
12/23(祝)	12/23(祝)	12/14(日)	12/21(日)	12/7(日)	12/7(日)	12/21(日)	12/23(祝)	12/14(日)	12/14(日)

●学院説明会

盛岡市	郡山市	福島市	新潟市	長野市	金沢市	宇都宮市
2/22(日)	2/8(日)	12/23(祝)	1/15(祝)	12/14(日)	2/8(日)	2/11(祝)
横浜市	千葉市	静岡市	高崎市	京都市	和歌山市	岡山市
1/18(日)	1/25(日)	1/25(日)	1/18(日)	2/8(日)	12/23(祝)	1/25(日)
松江市	松山市	高松市	鹿児島市	長崎市	大分市	熊本市
2/15(日)	2/15(日)	12/21(日)	1/18(日)	2/22(日)	12/23(祝)	1/25(日)

代々木アニメーション学院設置学科

■アニメーター科（2年）■CGアニメ・ゲーム科（2年）■ゲーム・デザイナー科（2年）■ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年）■ゲームサウンド・ディレクター科（1年）■マルチメディア・クリエイター科（1年）■デジタルペイント・アーティスト（仕上げアート）科（2年）■アニメ監督コース科（2年）■背景美術監督コース科（2年）■アニメAVオペレーター科（2年）■声優タレント科（1年）■アニメ音響監督コース科（2年）■SFX監督コース科（2年）■SFX特撮科（2年）■マンガ・コミックプロ養成科（1年）■エンターテインメント・ノベルズ科（2年）■ビジュアル・イラスト科（2年）■ミュージック・アーティスト科（2年）■ビデオ・ジャーナリスト科（2年）

ハガキでお申し込み

①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ

〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-SS-11
代々木アニメーション学院

TEL・FAXでお申し込み

フリーダイアル 0120-310-042（才能を世に）
FAX 0120-310-595（才能すごくいい）

東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
東京（11月）名古屋・札幌（1月）開催決定！

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-SS-11 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

Analysis of Game Books

～攻略本とゲーム関連書籍の現在～

業界随一

禁断の攻略本業界をスマートに検証!!
真に求められる攻略本を徹底追求!
サターンの攻略本全リスト一挙掲載!
主要出版社のオススメの１冊はこれだ!

SATURN MAGAZINE
編集部責任編集

読書家なゲーマーにささげる
公式ガイド

SOFT BANK

INDEX

P136 — Introduction

P137 — 攻略本の変遷
～一気に駆け上がった栄光の軌跡～

P138〜139 — 読者の求める攻略本の実像
～読者アンケート結果分析～
内容派・出版社派
・価格派・表紙派
コラム①……………………
ゲームが攻略本を左右する
コラム②……………………
作り手・買い手の価格のズレ？
コラム③……………………
表紙と帯には情報が満載だが……

P140〜141 — 主要出版社別大アンケート
～作り手サイドの主張～

㊙出版関係者言いたい放題

P142〜144 — 攻略本一覧表
～保存版　サターン編～
コラム④……………………
紀伊國屋書店スタッフに聞く
～攻略本の賢い買い方～

編集後記

表紙イラスト：とりぴっと

Introduction

いつの頃からだろうか。書店にゲームの攻略本が平積みされるようになったのは……。

以前、攻略本を買ったレシートは、ある書店では児童書扱いに、別の書店では実用書扱いになったりした。ゲームライフの中に着実に浸透してきた攻略本たちは、それぞれにその姿態を変化させ、絵と文字で私たちをもうひとつのゲーム世界へと誘う。季節は晩秋。冬の訪れを前に、今一度読書の秋を呼び戻し、落ち葉を踏みしめながら、ゲームと本の連関を旅してみたい。

攻略本の変遷

～一気に駆け上がった栄光の軌跡～

文．窪橋智実

Profile
2つの顔を有する
攻略本収集家
「セガサターンマガジン」
BOOKS REVIEWにて執筆中

◎攻略本の歴史をふりかえって◎

1983年にファミコン、1990年にスーパーファミコンと、テレビゲームが一般家庭に浸透し始めた。ことに1985年、「スーパーマリオブラザーズ」の発売をきっかけに、隠れ面、コインのありか、無限UPなど、裏技を見つけることに躍起になり、不眠に悩まされる一般人が激増。この頃から、安眠を求め、攻略本を買いあさる人々の姿が目に付くようになった。

さらに「ドラクエ」シリーズにおける難解なマップは、広く攻略本の便利さを提示。人気ソフトが発売されるごとに激しくなる攻略本業界の攻防の結果、見やすいレイアウト、豊富なデータ、詳細なマップなど、各社特徴を生かした攻略本が出版されるようになる。そして、1994年夏、NTT出版から発売された「FFⅣ」の設定資料集は、ゲーム世界を外側からとらえ、今の関連書籍ブームの先駆けとなった。光栄の歴史SLG、「ストⅡ」などの格闘ACT、「ダビスタ」などの育成SLGと、データ重視の人気ソフトが増え、データバンクとしての攻略本の需要は、現在ますます高まっている。

役だった虎の巻その1

「裏ワザ大全集別巻　スーパーマリオブラザーズ」
■二見書房　■350円

的確な隠し面への誘導、敵キャラ攻略の簡潔さ。正確な攻略内容に定評があった。

役だった虎の巻その2

「ドラゴンクエスト2 悪霊の神々 公式ガイドブック」
■エニックス　■580円

見やすさを重視し、すっきりと要点を紹介。ボス戦までの道のりをガイドした正統派の攻略本。

MDとSFCの両機種対応

「大航海時代2スーパーガイドブック」
■光栄　■1,200円

歴史的背景、海にまつわる雑学も掲載。膨大な人物データは折り紙付きの内容だ。

世界観を広げる先駆本

「ファイナルファンタジーⅣ 設定資料編」
■NTT出版　■680円

天野喜孝氏のイラストが満載の設定資料集。実は私、攻略本と間違えて買いました！

◎そして多様化の道へ◎

昨今、本当にゲーム関連書籍が多くなった。人物設定やアイテムなど、ゲームの出来上がる過程を見せる設定資料集は、広い世界観を持つゲームが生まれるごとに増え続け、ゲームと現実の世界を統合する楽しさから、読者参加型のファンブックなるものも出版されている。アニメの人気キャラがゲームへ、同時に小説やコミックにも広がっていく。ゲーム世界の住人達は、一体どこまでそのテリトリーを広げていくのだろうか。

ゲーム関連書籍の種類

種類	内容
設定資料集	キャラクターやアイテムのラフスケッチのほか、フィルムストーリーなどを掲載。「サクラ大戦原画＆設定資料集」（ソフトバンク）など。
画　集	美しい場面、登場人物、機体などの写真や絵を集めた豪華本。「サイバートルーパーズ・バーチャロン・グラフィックス・パースペクティブ」（ソフトバンク）など。
ファンブック	投稿イラストやメッセージを掲載し、読者との相互作用を楽しむ。「アンジェリークラブラブ通信」（光栄）など。
小　説	その名の通り、文字で楽しむ小説。ゲームのキャラを使用した外伝的な物語もある。「サクラ大戦～前夜～」（メディアワークス）など。
その他関連書籍	コミック、ゲームブック、ドラマCDなどのように、ゲームの世界観を受け手のニーズによって楽しむものも増えてきている。資料として便利なゲームカタログなどもある。

読者の求める攻略本の実像

～読者アンケート結果分析～

弊誌VOL.37号で掲載したアンケートの結果をもとに、サタマガ読者が望む攻略本を、ここで分析してみよう。

質問事項
Q.攻略本を買うとき、基準にすることは？
（表紙、出版社、価格、内容から選択）
Q.今まで購入したゲーム関連書籍で、良かったもの、気にいっているものを教えてください。
※その他ご意見も参考にしました。

内容派 攻略の内容による選択

～お気に入り攻略本ランキングとその理由～

内容重視は最も自然な結果だが、どうしても曖昧な回答になってしまう。良い内容の基準とは何なのか、その多様な価値観を探ってみよう。ところで、その厳しい読者の目をかいくぐり、見事、攻略本ベスト３に輝いたのは右の３冊である。

理由その1 攻略の方法が明確

「最後の最後まで詳しく書いてある・14歳男」「あまり詳しすぎないもの・17歳女」「わかりやすい言葉で具体的なもの・17歳男」攻略内容の程度に関しては意見が分かれたが、正確な情報と明確な表記が好まれている。

理由その2 裏ワザ掲載あり

「裏ワザがのっていなければ攻略本じゃない・15歳男」「大したことないと知りつつも、裏ワザ掲載とあれば買ってしまう・16歳男」これぞ攻略本の醍醐味ともいうべき裏ワザ情報。まっさきに目次で捜す人も少なくない。

理由その3 インタビューなど読み物記事の充実

「開発者インタビューが楽しみだ・22歳男」「設定資料集がなければ買わない・20歳女」「読み物だけで攻略はいらない・14歳男」圧倒的に読み物重視派が多い。単に詳しいマニュアルだというだけでは物足りないらしい。

理由その4 公式ガイドの名に惹かれて

「公式ガイドでなければ買わない・18歳男」基本的にメーカーの承諾を得て「公式」の冠が付く。上記のようなユーザーも多く、公式獲得がまずひとつの大きなハードルといえる。ただ内容的に格段に差がついているかは疑問。

大激戦を勝ち抜いた攻略本

1位
「下級生完全ガイド」
■辰己出版　■2,136円
パソコン版ながらサターンにも対応。話題を呼んだHシーンに加え、攻略情報も業界No.1。

2位
「サクラ大戦公式ガイドブック 戦闘篇＆恋愛篇」
■アスペクト　■各1,200円
2冊の分冊となったサクラ。ここでは人気の高かった恋愛篇のみを掲載。

3位
「タクティクスオウガ 公式ガイドブック」
■アスペクト　■1,456円
全体に得票数の高かったアスペクト。役立ったという声多し。

サタマガ読者に見る 関連書籍の人気の秘密

読者の役に立った、心に残った攻略本・関連書籍を挙げてもらったところ、サターン関連本では下のようなランキングになった。上位5冊中に、何と驚くことに、設定資料集などの関連書籍が3冊も含まれていた。

「サクラ大戦」も、発売前から人気を得た「センチメンタルグラフティ」も、それぞれのキャラクターの魅力が、多くの読者の支持を集めたといえる。すでに私達は一方的に情報をもらうだけのことを拒否し、自分とキャラとの濃密な関係をゲーム以外の広い分野から積極的に作ろうとしているのではないだろうか。

お気に入りのGame Books

1位・サクラ大戦原画＆設定資料集（ソフトバンク）
2位・小説　サクラ大戦～前夜～（メディアワークス）
3位・下級生完全ガイド（辰巳出版）
4位・小説センチメンタルグラフティ ～約束（角川書店）
5位・タクティクスオウガ公式ガイドブック

コラム① ゲームが攻略本を左右する

①スーパーロボット大戦F（勁文社）
②スーパーロボット大戦F（新声社）
③モンスターファーム　ブリーダーズガイド（アスペクト）
④K.O.F.97　テクニカルマニュアル（新声社）
⑤スーパーロボット大戦F　必勝攻略法（双葉社）

書泉ブックタワー調べ（1997.10.16～10.31）

確かに関連書籍の台頭はめざましいものがあるが、コンスタントに売れているという点で、まだまだ攻略本のほうがメジャーだ。10月下旬の書泉ブックタワーの調査でも「スーパーロボット大戦F」が上位を独占。人気の高いゲームタイトルの発売と攻略本の売れ行きの密接な関係が興味深い。使い捨ての攻略本、永久保存版の関連書籍、両者の共存は、次世代のゲーム書をより刺激的なものにしてくれる。しかし、まずゲームありきなのだ。

出版社派 相性とこだわりによる選択

～好きな出版社ランキング～

1つでもお気に入りの本を見つけると、それ以降同じシリーズ、出版社を選ぶケースが多い。読者にとって、これだけの出版社が数多くの攻略本を出すという現状では、1冊の感動がそれ以降の信頼につながる。ただし、やはり内容あってのブランドなのだが。

理由その1 信頼性

「ほぼ全タイトルの攻略本を出すアスペクトを信頼している・22歳男」
質はもちろんだが種類の豊富さも重要。個性的なデザインや企画、ビッグタイトルを成功させた実績が評価される。

理由その2 ジャンルとの相性で

「格闘モノは○○、ロープレは××、ギャルゲーは△△を買う・15歳男」
マップや表の雰囲気など、各社ともゲームジャンルにより独特のクセがあり、読者との相性で選択される。

お気に入りの出版社BEST20

1位 アスペクト	11位 電波新聞社
2位 ソフトバンク	12位 講談社
3位 メディアワークス	13位 富士見書房
4位 角川書店	14位 集英社
5位 新声社	15位 KSS
6位 光栄	16位 NTT出版
7位 辰巳出版	17位 小学館
8位 徳間書店	18位 宝島社
9位 双葉社	19位 ムービック
10位 勁文社	20位 高橋書店

"読者お気に入りの1冊"の出版社を調べたところ、上の表のような結果になった。
～サタマガ調べ～

価格派 経済的事情による選択

～不況の波はゲーマーにも押し寄せて～

ある書店のおばちゃんが攻略本を買いあさる中学生に、「高いからやめたら？」と言っているのを聞いたことがある。とはいえ、攻略本の価格は1,000円以上が半数を占め、プアな世代には受難が続きそうだ。

理由その1 上限は1000円

「1,000円しかない・13歳男」「最近の攻略本は高すぎ・17歳女」
豪華な攻略本や設定資料集の購入には切実な金銭問題が。コマンドブックなど安価なものを望むのも当然。

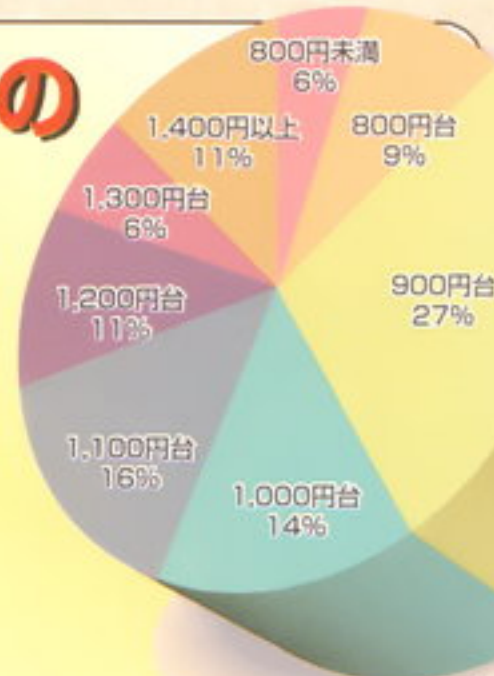
理由その2 コストパフォーマンス

「厚くて安いのを捜す・23歳男」「安ければモノクロでもOK・20歳男」
限られた予算のため、要求を限定して選ぶ人もあり。1ページあたりの単価を計算したくなる気持ちも分かる。

コラム② 作り手・買い手の価格のズレ？

紀伊國屋書店店員の松山さんによると、売れる価格帯は1,000円から 1,200円のものだとか。実際の価格分布をみると、900円台のものが多いようだ。一番安いものより、多少高くても質の良さそうなものを買わざるを得ない、という現状なのだろうか。

800円未満 6%
800円台 9%
900円台 27%
1,000円台 14%
1,100円台 16%
1,200円台 11%
1,300円台 6%
1,400円以上 11%

書店に並ぶサターン関連の攻略本価格帯（本体価格）～サタマガ調べ～

表紙派 直感と第一印象による選択

～表紙の上からの推察～

人間社会と同様、最初の対面相手となる表紙の第一印象は重要だ。攻略本にビニールがかけられた今となっては、表紙や帯に書かれたウリ文句で、その中味すら判断されてしまう。ただ最近、似た表紙の本が何冊も出て、見つけやすいが混乱も招くという複雑な現実もある。

理由その1 ビニールがかかっている

「ビニールがかかっているので中を見ることができない・15歳女」
店員さんにビニールをとってもらうのは気が引けるが、買うときはビニールがかかっている本を選ぶとか。

理由その2 気になるキャッチコピー

「"裏ワザ"の文字で買う・21歳女」
インパクトの強い言葉の魔力に虜になる読者が多かった。徹底解析、完ぺきマップなど、買い手の目を引くのも重要だが、かなり反則スレスレのものも。

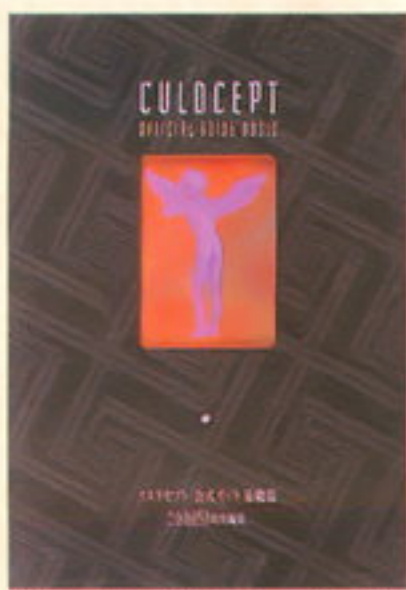
コラム③ 表紙と帯には情報が満載だが…

ビニール論議はさておき、表紙と帯には、その本の内容が予告されている。特に最近は帯の役割も重要で、デザインのみならず、強烈な情報源として活躍の場を広げている。
ところで私は（P137右上）、見るからに温厚な面持ちをしているせいか、よく書店で質問を受ける。女子高生に、子連れの母親に、小学生に……。その内容は至ってシンプル。「この攻略本、サターンのものですか？」複数の機種に同じタイトルで出版されるのなら、せめて表紙に、見やすく対応機種名を表示すべきだと思うのだが。いかがなものだろう。

主要出版社別大アンケート
～作り手サイドの主張～

ここでは作り手の側に立ち、主な出版社の書籍関係者の方々にアンケートを試みた。その結果を紹介しよう。

表の見方
現在オススメの攻略本or関連書籍名
表紙写真
1.会社名
2.攻略本作成に携わる人数、及び日数は?
3.ズバリ、貴社のライバルは?
4.一般の問い合わせ先
5.貴社の攻略本or関連書籍における特徴をお答えください。
価格/ページ数/判型

カルドセプト 公式ガイド基礎編

1.**アスペクト**
2.約8～10名で90日間
3.とくに意識してません。
4.TEL03-3299-1493（出版営業部）
5.単にゲームをクリアするための本ではなく、ゲームソフトを作品として認識し、その作品の世界を読者がより深く楽しむための書籍となるよう留意しています。（編集長・田原）

■1,200円／144P／A5判

アンジェリークSpecial2 恋愛講座

1.**光栄**
2.約1名で3カ月間
（編集のみ。総勢スタッフは10名前後）
3.もちろん! ソフトバンクさん。参考にさせてもらってます。
4.TEL045-561-6861
5.プレイがより楽しくなり、もう一度プレイしたくなり、ゲームがもっと好きになるようなちょっと欲張りな本をめざしてます。一番肝心なところは、心意気でしょうか。（出版部・K）

■1,200円／128P／A5判

スーパーロボット大戦F 必勝攻略法

1.**双葉社**
2.約6～7名で60日間
3.特にどこというのではなく、1番役立つ攻略本を目指します。
4.ハガキ又は封書で、
〒162 東京都新宿区東五軒町3-28
（株）双葉社 企画編集部宛て。
5.各タイトルの特性に合わせて、プレイヤーの皆様に役立つ情報をできる限り盛り込んだ攻略本作りを心がけています。
（企画編集部・光俣）

■1,365円／176P／A5判

J.LEAGUE プロサッカークラブを作ろう!2 オフィシャルガイド 経営編

1.**ソフトバンク**
2.約3～4名で40日～50日
3.全部。強いてあげればアスキーさん。
4.TEL03-5642-8101（販売局）
5.サタマガよりも誤植やミスのないものを目指しております……というのはウソで(サタマガ編集長 注:たのむよ♥)、ゲームの世界観やイメージなどを壊さず、役立つものを心がけています。
（編集長・やましん）

■950円／144P／A5判

デッド オア アライブ 公式攻略ガイド

1.**メディアワークス**
2.人数/7名程度
（編集長を含む）で14～30日間
3.競合他社すべて（たて前）
アスキー、ソフトバンク（本音）
4.TEL03-5281-5224（編集部）
5.ギャルゲーに限らず、ビジュアル面を強化し、これは当然のことですが、メーカーからの資料は、必ず検証し正確なデータ、攻略法を掲載しています。
（電撃攻略王編集部編集長・佐々木将）

■1,200円／128P／B5判

デビルサマナーソウルハッカーズ 悪魔合体の書

1.**講談社**
2.平均10名で60日間くらい。
3.同じタイトルの攻略本を出す出版社がライバルです。
4.TEL03-5395-3605（販売部）
5.「クリアできる」ことを前提とした懇切ていねいな作りが基本です。作った本人（編集者等）が「買いたいもの」であってこそ、はじめて商品になると考えております。（編集・アンジー）

■1,000円／132P／A5判

㊙出版関係者言いたい放題　●攻略本用に独自に調査して掲載したデータが、しばらくすると他社さんの雑誌にそのままのレイアウトで載っていることがときどきあって不思議に思ってます。（田原）●相当Q数大きかった見出しで「モンスター」が「モスンター」になっていたが、誰も気が付かなかった。●発行部数や配本など、まだ手さぐりの状態のためか……。「攻略本がほしいけど書店に売ってない」というユーザーさんからのお問い合わせがあったのは、失敗談ですかね……。（TI）●読者からのハガキを見て、自分で自信を持ってた企画が不人気だったときはとても悲しいです。あと、もっと早く出せという言葉がなによりつらい……。（やましん）●「某公式ガイドブック」の発売から1カ月ほどして、読者から「攻略本は

スティープスロープスライダーズ 公式ガイドブック

1.毎日コミュニケーションズ
2.約5〜6名で約60日間
3.ありません。
4.TEL03-3230-3758
5.正解だけではない「過程の詳解」、ゲーム中で語り尽くせない「世界観の補完」、ゲームの画面を忠実に再現する「紙質の追求」、ユーザーの立場にたった「ソフト選び」。(編集・I)

■950円／80P／A5判

スーパーロボット大戦F PERFECT GUIDE BOOK

1.新声社
2.約3名で30日間
3.新声社第一諜報部
4.TEL03-3293-9336
5.すべての情報を迅速に読者の手に!! ということで、基本的にソフトと同じ日に攻略本を発売できるようにしています。(第二諜報部・マシンシェフ)

■980円／192P／A5判

銀河英雄伝説Plus 公式ゲームガイドブック

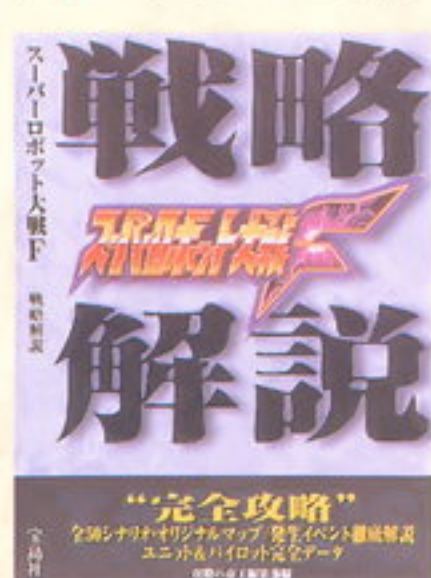
1.徳間書店
2.社外秘
3.攻略本を出しているすべての出版社
4.TEL03-3573-0111
5.ゲームを買った人が本（攻略本）に何を求めているのかを研究し、本を制作しています。(市川)

■1,000円／112P／A5判

御意見無用 ―Anarcky in the NIPPON―オフィシャルガイドブック

1.KSS
2.約3名で80日間
3.まだ出版事業を始めたばかりですし、他社さんをライバルとは呼べません。
4.TEL03-5434-5112
5.今のところ、自社のコンシューマーゲームの攻略本のみです。メーカーならではの充実した内容と情報がウリですね（もちろんウラ技も!!)。
(出版事業部本部編集部・飯塚)

■950円／128P／A5判

スーパーロボット大戦F 戦略解説

1.宝島社
2.社外秘
3.社外秘です（笑)。
4.TEL03-3265-4591
5.当社の雑誌「攻略の帝王」やメーカーさんに寄せられたユーザーの要望を最大限反映し、ゲームが楽しめて役に立つ内容の攻略本等の企画を常に追求しています。(編集・K)

■800円／160P／A5判

機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動 完全攻略ガイドブック

1.NTT出版
2.約10名で90日間
3.なし
4.TEL03-5434-1010
5.品質重視。読者層として年齢的に上の方をターゲットにしている。だからルビはふりません。品質に関しては業界一を自負しています。
(メディア開発部・ゴンザレス)

■950円／128P／A5判

ブルーブレイカー 設定資料集

1.ムービック
2.約2名で90日間位
3.ソフトバンクさんです（笑)。
4.TEL03-3972-1992
5.設定資料と原画を中心に構成。攻略部分は、あくまで資料として掲載してます。又、開発者のインタビューは許す限り全部掲載を基本としてます。メーキングオブ本という形です。
(第2編集・柏木)

■1,748円／96P／A4判

スーパーロボット大戦F パーフェクトマニュアル

1.角川書店
2.ケースバイケースですが、最低で発売前1カ月半
3.そんな恐れ多いことは考えてません。自分たちが納得いくよう作るだけです。
4.TEL03-5229-3535
5.大判で見やすく、ビジュアル重視。実用面と同時に、ながめるだけでも楽しい作りで、熱狂的なファンをもつ作品ならコレクターズアイテムになるような本にしたいと考えてます。(ゲームウォーカー編集長・重信)

■1,000円／96P／B5判

いつ出るのか」という質問を受けました。「発売している」と応えても「ガイドブックじゃなくて、攻略本がほしい」の一点張りで困ったことが……。●本が完成。本屋に並ぶのをまつばかり。プルル……ガチャ。「ソフトの発売が1カ月延びました!」「!?」そんなこんなでようやく店頭へ。(PN：ガッツ天然着色料赤1号) ●電撃攻略王の「新スーパーロボット大戦完全攻略ガイド」(PSですみません）の「隠しアイテム強化パーツ一覧表」はカバーを外した表4に掲載されています。これは、校了時まで台割にないことに気が付かず、しかもその時点ではページのあきが一切なかったためです。隠しパーツだから、一覧表も隠してあるんだという言い訳をしていますが、冷や汗ものでした。目次が間にあったのが不幸中の幸いでしょう。

攻略本一覧表
～保存版　サターン編～

読者アンケートの結果出てきた出版社に、サタマガ独自調査を加え、サターンに関する攻略本・関連書籍（設定資料集、画集、ファンブック、小説）の全リストを年内発売予定のものも含み一挙掲載。これは保存版だ！

出版社／タイトル	価格/円
アスペクト	
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	
PANZER LEADER	1,600
イヴ・バーストエラー　オフィシャルガイド	1,165
「エネミー・ゼロ」公式ガイドブック	854
エネミー・ゼロ　ザ　グラフィックス	2,000
カルドセプト　公式ガイド基礎篇	1,200
(★2) カルドセプト　公式ガイド戦略篇	1,300
クロックワークナイト	
～ペパルーチョの大冒険・上巻～公式ガイドブック	854
クロックワークナイト	
～ペパルーチョの大冒険・下巻～公式ガイドブック	854
サイバーボッツ　公式ガイドブック連合軍極秘ファイル	1,300
ザ・ヴァンパイアハンター　セガサターンマニュアル Ver. 1	1,068
ザ・ヴァンパイアハンター　セガサターンマニュアル Ver. 2	1,243
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96　公式ガイドブック for SATURN	1,437
サクラ大戦　公式ガイド・戦闘編～帝国華撃団戦史～	1,165
サクラ大戦　公式ガイド・恋愛編～帝国歌劇団花組日記～	1,165
サクラ大戦　太正帝都回顧録	950
サターン版　伝説のオウガバトル　オフィシャルマニュアル	1,262
Jリーグプロサッカークラブを作ろう！　完全ガイド	1,068
時空探偵DD～幻のローレライ～公式ガイドブック	854
サターン版　バイオハザード　オフィシャルガイド	1,200
シャイニング・ウィズダム　公式ガイドブック	1,068
シャイニング・ザ・ホーリィアーク　公式パーフェクトナビ	951
真説サムライスピリッツ武士道烈伝　蒐集之書	1,200
真・女神転生デビルサマナー　公式ガイドブック・ベーシック	1,068
真・女神転生デビルサマナー　公式ガイドブック・ファイナル	951
真・女神転生デビルサマナーのすべて	1,243
ストリートファイターZERO2　コマンドブック	563
セガサターン版タクティクスオウガ　公式ガイドブック	1,456
セガラリー・チャンピオンシップ　コースアタックマニュアル	854
ゼロヨンチャンプDooZy-J　最速チューニングマニュアル	1,100
大戦略Player's Sprit　公式ガイドブック	1,165
デザイア　オフィシャルガイドブック	1,300
天外魔境　第四の黙示録　公式設定資料集	951
天外魔境　第四の黙示録　公式ガイドブック	1,437
電脳戦記バーチャロン パイロットマニュアルフォーサターン	1,456
ときめきメモリアル ～forever with you～　想い出の卒業アルバム	1,359
ドラゴンフォース　公式ガイドブック	951
ナイツ・ナイス・ナイト・ツアーズ	951
バーチャファイター　セガサターン	
ファイティングマニュアル for NOVICE	951
バーチャファイター　セガサターン	
ファイティングマニュアル for EXPERT	951
バーチャファイターリミックス　セガサターン	
ファイティングマニュアルコンプリート	1,165
バーチャファイター2　セガサターン	
ファイティングマニュアル for NOVICE	1,165
バーチャファイター2　セガサターン	
ファイティングマニュアル for EXPERT	1,068
バーチャファイターキッズ　セガサターン	
ファイティングマニュアル	1,165
バーチャファイターキッズ　ファンブック	1,165
バーチャファイターリラックス	1,165
パンツァードラグーンツヴァイ　公式ガイドブック	951
ファイティングバイパーズ	
セガサターンマニュアルBITING THE VIPERS/1	1,262
ファイティングバイパーズ	
セガサターンマニュアルBITING THE VIPERS/2	1,068
ファイティングバイパーズ―My sweet Honey	1,165
ファイターズメガブックス	1,456
フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー―超速ガイド	850
(★3) マリーのアトリエ	
～ザールブルグの錬金術士～プレイヤーズブック	1,200
桃太郎道中記　公式ガイドブック	1,200
リアルサウンド―風のリグレット―公式ガイドブック	900
リグロード サーガ　公式ガイドブック	951
リグロード サーガ2　「布陣と戦術の基礎概論」	1,262
ロックマンX4　公式イレギュラーハンターズマニュアル	780
アスキー（Bros）	
シャイニング・ザ・ホーリィアーク　公式ガイドブック	660
真説サムライスピリッツ武士道烈伝　公式ガイドブック	780
ストリートファイターZERO2　コンプリートガイドブック	660
テラファンタスティカ　完全勝利への軌跡	757
電脳戦記バーチャロン　エースパイロット養成テキスト	660
バーチャコップ2　対テロリスト鎮圧マニュアル	660
ファイターズメガミックス　ファイティングマスターズガイド	757
エニックス	
(★1) スーパーロボット大戦　大図鑑	933
(★2) セガサターンセ７つ風の島物語公式ガイドブック	
―ピクチャーイマジネーションブック―	1,333
セガサターン忍ペンまん丸　公式ガイドブック	1,238
NTT出版	
エーベルージュ　学園生活ガイドブック	1,200
完全攻略ガイドブック　機動戦士Zガンダム前編ゼータの鼓動	950
完全攻略ガイドブック　クォヴァディス2惑星強襲オヴァン・レイ	1,200
機動戦士 ガンダム　前編　ゼータの鼓動　完全攻略ガイドブック	950
公式ガイド　実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	922
公式ガイド　セクシーパロディウス	874
公式ガイドシリーズ　ときめきメモリアル	1,165
公式ガイド　ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,000
公式ガイド　ポリスノーツ	971
(★2) 実況パワフルプロ野球S　公式ガイド	1,000
新テーマパーク　完全攻略ガイドブック	1,000
卒業～クロスワールド　公式ガイドブック	950
ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1	
虹色の青春　公式ガイド	1,000
ネクストキング～恋の千年王国～　完全攻略ガイドブック	1,200
冒険活劇モノモノ　公式ガイド オールアイテム図鑑	900
マジカルホッパーズ　完全攻略ガイドブック	950
メルティランサー　SS完全攻略ガイドブック	971
角川書店	
ウイルス　オフィシャルガイド	1,200
機動戦艦ナデシコ　～やっぱり最後は『愛が勝つ』？～	1,000
新世紀エヴァンゲリオン　セガサターン　パーフェクトガイド	1,500
呪術士の森	
スーパーロボット大戦F　パーフェクトマニュアル	1,000
スレイヤーズろいやる　公式攻略ガイドブック	1,100
リナちゃん　おしゃれ大作戦	
ルナ シルバースターストーリー（ニュータイプ100%コレクション）	1,900
ルナ シルバースターストーリー 1.　風の行方	505
ルナ シルバースターストーリー 2.　夢のむこうへ	500
KKベストセラーズ	
バーチャコップ　究極本	1,180
バーチャファイターキッズ　究極本	1,180
KSS	
OAV同級生パーフェクトコレクション	857
下級生 Spring has come.～一学期	857
下級生 A Midsummer Night's Dream.～夏休み	857
御意見無用-Anarchy in the NIPPON-オフィシャルガイドブック	857
THE ANIMATION 野々村病院の人々＆河原崎家の	
一族パーフェクトコレクション	857
探偵　神宮寺三郎　邂逅の街	857
ファイナルロマンス4	857
放課後恋愛クラブ①	857
(★3) この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO①	未定
勁文社	
機動戦士ガンダム外伝　パーフェクトガイド	950
ザ・タワー	951
シルエットミラージュ　公式ガイドブック	1,200
スカイターゲット	1,100
ストリートファイターZERO	951
スーパーロボット大戦F	950
タクティカルファイター	1,100
ダークセイバー	951
デイトナUSA　完全ガイドブック	951
デイトナUSA　サーキットエディション	951
ファンタズム	1,100
ファイプロ外伝ブレイジングトルネード	951
ファイヤープロレスリングS～6MEN SCRAMBLE～	1,437
プリンセスメーカー2を一生楽しむ本	951
ラングリッサーⅣ	1,100
芸文社	
セガサターン　カタログ97年版	1,200
SS'96～'97年版全ソフトカタログ＆最新ゲームガイド	1,243
ファンタズム　パーフェクトガイド	1,800
光栄	
アンジェリークSpecial　Sweet Guide	1,165
アンジェリークSpecial2　Sweet Guide	1,165
アンジェリークSpecial2　メモリアルブック	1,714
アンジェリークSpecial2　恋愛講座	1,200
アンジェリークラブラブ通信 Vol.1～5	838
(★1) ヴァンパイア　ナイトウォーリアーズ大全	1,500
ウイニングポスト2　プログラム'96　ハイパーガイドブック	1,165
ウイニングポスト2　プログラム'96　大研究	1,748
ウイニングポスト2　ファイナル'97　ハイパーガイドブック	1,200
ウイニングポストEX　データブック	680
(★1) 落ちゲー・デザイナー 作ってポン！	
オフィシャルガイドブック	1,300
GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT　コンプリートファイル	1,456
GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT　ハイパーガイドブック	1,165
クォヴァディス　コンプリートファイル	1,456
GOTHAⅡ 天空の騎士　ハイパーガイドブック	1,165
三國志Ⅳ　ハイパーガイドブック	1,400
三國志Ⅴ　ハイパーガイドブック上巻	1,165
三國志Ⅴ　ハイパーガイドブック下巻	1,165
三國志英傑伝　ハイパーガイドブック	1,165
三國志孔明伝　ハイパーガイドブック	1,165
水滸伝・天命の誓い　ハイパーガイドブック	1,165
ゼルドナーシルト　公式ガイドブック	1,300
ダークハンター　メモリアルブック	1,800
太閤立志伝Ⅱ　ハイパーガイドブック	1,165
大航海時代Ⅱ　ハイパーガイドブック	1,165
ダライアスⅡ　ハイパーガイドブック	1,165
提督の決断Ⅱ　ハイパーガイドブック	1,165
提督の決断Ⅲ　ハイパーガイドブック	1,165
七つの秘館　オフィシャルガイド	1,748
信長の野望・天翔記　ハイパーガイドブック上巻	1,165
信長の野望・天翔記　ハイパーガイドブック下巻	1,165
はいぱぁセキュリティーズS　ハイパーガイドブック	1,165
ふしぎの国のアンジェリーク　Sweet Guide	971
プロ野球グレイテストナイン'97　パーフェクトファイル	1,000
ムーンクレイドル　オフィシャルガイドブック	1,300
RAMPO　Virtual Guidebook	971
ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～　コンプリートファイル	1,554
ワールドアドバンスド大戦略～作戦ファイル～　公式ガイド	1,456
講談社	
改訂新版 3×3EYES～吸精公主～　公式ガイドブック	1,165

ジャンル色分け　攻略本　小説　設定資料集　ファンブック　その他関連書

（★1）11月下旬発売予定（★2）12月上旬発売予定（★3）12月下旬発売予定

＊価格はすべて本体価格（税抜き）です。

出版社／タイトル	価格/円
改訂新版 ロックマンX3　攻略指令ファイル	825
機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー　テクニカルガイドブック	825
機動戦士ガンダム外伝Ⅱ　蒼を受け継ぐ者　テクニカルガイドブック	825
機動戦士ガンダム外伝Ⅲ　裁かれし者　テクニカルガイドブック	830
機動戦士Zガンダム 前編ゼータの鼓動　ハイパーテクニカルブック	830
機動戦士Zガンダム 後編宇宙を駆ける　ハイパーテクニカルブック	930
QUOVADIS THE REAL	951
ザ・コンビニ　店舗拡大ガイドブック	920
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!　ベストオーナーへの道	951
ストリートファイターZERO　ザ・コンプリート2コンボマスター	854
スーパーロボット大戦F　FANBOOK	1,300
スーパーロボット大戦F　大攻略全書	1,000
ソード＆ソーサリー　公式ガイドブック	951
DAYTONA USA	922
デビルサマナーソウルハッカーズ　悪魔合体の書	1,000
バーチャコップ　オフィシャルガイドブック	874
バーチャコップ2　ディテクティブマニュアル	874
バーチャファイター2　ファイターズバイブル	951
ロックマン8 メタルヒーローズ　必勝攻略本	880
ロックマンX4　AtoZ 攻略ファイル	920
RONDE～輪舞曲～　東京攻略ガイド	950
優駿クラシックロード　4歳最強馬への道	1,200
コンパイル	
ぷよぷよSUN　公式ガイドブック	1,000
集英社	
電脳戦機バーチャロン	971
ナイツ	971
バイオハザード	831
ラストブロンクス	1,000
新紀元社	
ときめきメモリアル～forever with you～　どきどきファイル	1,165
ときめきメモリアル ドラマシリーズ	
Vol. 1 虹色の青春　パーフェクトガイド	1,000
優駿クラシックロード　テクニカルファイル	1,300
新声社	
スーパーロボット大戦F　PERFECT GUIDE BOOK	980
No.22　EXムック　X-MEN	951
No.24　EXムック　ストリートファイターZERO	951
No.28　EXムック　ヴァンパイアハンター	951
No.31　EXムック　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	951
No.33　EXムック　THOR（トア）	951
No.42　EXムック　サイバードール	951
No.49　EXムック　ストリートファイターZERO2（SS版）	1,165
No.50　EXムック　ラングリッサーⅢ	951
No.61　EXムック　トゥームレイダース	1,243
No.64　EXムック　K-1グランプリ	
ファイティングイリュージョン翔	1,243
No.92　EXムック　ぱにっくちゃん	1,680
No.101　EXムック　デッド オア アライブ（SS版）	1,280
No.102　EXムック　スーパーロボット大戦F	1,280
No.?　EXムック　ゼロ ディバイド2（SS版）	1,280

出版社／タイトル	価格/円
(★3) EXシリーズ　バトルアスリーテス大運動会	1,146
実業之日本社	
(★1) 最新版　セガサターン大百科	933
ジャパン・ミックス	
全国制服美少女グランプリ ファインドラブ　公式原画＆設定資料集	2,200
タクティカルファイター　最終攻略読本	1,100
わくわく7　最終攻略読本	1,000
小学館	
サターン ボンバーマン【ハドソン公式ガイドブック】	951
ダークセイバー【公式ガイドブック】	1,262
超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～【公式ガイドブック】	1,200
ラングリッサーⅣ【完全攻略版】	1,200
ファルコムクラシックス　超攻略ガイド	1,400
ゼスト	
サイバードール　公式ガイドブック	1,165
太平洋の嵐2　公式ガイドブック	1,400
ピンボールグラフィティ　公式ガイドブック	1,359
(★3) マリーのアトリエ　セガサターン版公式ガイドブック	未定
マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～ファンブック	1,100
湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ　公式ガイドブック	1,068
ソニーマガジンズ	
VIRUS　コンプリートビジュアルブック	1,524
ソフトバンク	
アイドル雀士スーチーパイⅡ　原画＆設定資料集	1,845
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡　オフィシャルガイド	1,500
ガーディアンヒーローズ　パーフェクトガイド	854
ガングリフォン　パーフェクトガイド	951
機動戦艦ナデシコ	
～やっぱり最後は『愛が勝つ!?』～パーフェクトガイド	1,000
機動戦士ガンダム外伝　設定資料集	1,600
きゃんきゃんバニー・プルミエールⅡ　攻略＆設定資料集	2,000
クォヴァディス2惑星強襲オヴァン・レイ　パーフェクトガイド	1,000
(★3) グランディア　公式ガイドブック（仮）	950
慶応遊撃隊～活劇編　攻略＆設定資料集	2,427
月花霧幻譚～TORICO　オフィシャルガイド	1,068
月花霧幻譚～TORICO　外伝	854
サイバートルーパーズ バーチャロン グラフィックスパースペクティブ	2,200
サイバートルーパーズ バーチャロン リファレンス スキマティック	2,400
サタマガムック VOL.1　サイバーボッツ	1,429
サクラ大戦　原画＆設定資料集	1,942
サクラ大戦　活動写真集	1,200
(★2) Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!　2～経営編	1,100
(★3) シャイニングフォースⅢ　シナリオ1　王都の巨神　オフィシャルガイド	1,000
出動!ミニスカポリス　ファンブック	1,800
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression　バイブル	1,000
新テーマパーク　パーフェクトガイド	1,000
真・女神転生デビルサマナー　ワールドガイダンス	1,942
スーパーリアル麻雀ＰⅤ　原画＆設定資料集	1,942
スーパーリアル麻雀ＰⅥ　原画＆設定資料集	1,942
スーパーロボット大戦F　パーフェクトガイド	950
ストリートファイターZERO2　パーフェクトガイド	1,456

出版社／タイトル	価格/円
ゼルドナーシルト　オフィシャルガイド	1,300
ゼロヨンチャンプ DooZy―J　パーフェクトガイド	1,100
(★3) センチメンタル・グラフティ　オフィシャルアートワークス	2,800
卒業S　オフィシャルガイド	1,200
卒業クロスワールド　公式設定資料集	1,942
(★3) ソニックR　オフィシャルガイド	1,100
ソニックジャム　オフィシャルガイド	1,300
誕生S～Debut～　パーフェクトガイド	1,068
電脳戦機バーチャロン　パーフェクトガイド	1,262
バーチャコップ2　キラーマニュアル	1,068
バーチャファイター2　パーフェクトガイド	1,068
バトルアスリーテス大運動会　パーフェクトガイド	1,553
ファイターズメガミックス　オフィシャルガイド	1,456
ファイティングバイパーズ　パーフェクトガイド	1,600
マスターオブモンスターズ	
～ネオジェネレーションズ～オフィシャルガイド	1,068
魔法少女プリティーサミー　オフィシャルガイド	1,500
ラストブロンクス　オフィシャルガイド	1,300
ラストブロンクス・オフィシャル・アートワークス	1,600
リグロードサーガ 2　パーフェクトガイド	1,068
高橋書店	
黒の断章　コンプリート・ワークス	1,900
全国制服美少女グランプリ　ファインドラブ　公式コンプリートワークス	1,400
宝島社	
黒の断章　公式攻略ガイド	857
ザ・コンビニ　攻略の帝王	933
スーパーロボット大戦 機体解説 第4次からFまで	667
スーパーロボット大戦F　戦略解説	950
西暦1999ファラオの復活　攻略の帝王	952
だいすき♥　攻略の帝王　連邦士官育成マニュアル	952
超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～OPERATION MANUAL	1,143
トゥームレイダース　攻略の帝王	874
優駿クラシックロードを一生遊ぶ本	951
辰巳出版	
エルフ監修　同級生2完全ガイド	1,942
下級生完全ガイド	2,136
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO　完全ガイド	2,000
同級生if　公式ゲームガイド	1,165
同級生原画集	1,942
ティーツー出版	
新テーマパーク	1,000
ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	1,262
ドラゴンマスターシルク	950
ぷよぷよSUN　日輪大作戦	950
電波新聞社	
ALL ABOUT　ヴァンパイアハンター	2427
ALL ABOUT　餓狼伝説3	1437
ALL ABOUT　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	1534
ALL ABOUT　ストリートファイターZERO	1437
ALL ABOUT　ストリートファイターZERO2	1534
ALL ABOUT　スーパーパズルファイターⅡX	1243

ジャンル色分け　攻略本　小説　設定資料集　ファンブック　その他関連書

（★1）11月下旬発売予定（★2）12月上旬発売予定（★3）12月下旬発売予定

コラム④

紀伊國屋書店スタッフに聞く ～攻略本の賢い買い方～

今年４月、地下１階の17.5坪という広いスペースに移動した紀伊國屋書店の「ゲームの本コーナー」。1994年のスタート当時から、スタッフとして現場を熟知している松山さんに、攻略本の賢い選び方のポイントを伺った。

◎*Point1*　買い急いではいけません◎

攻略本を買われる方の多くは、このゲームをプレイするからこの攻略本も買うという、ゲームと攻略本で1セットなんです。ですから、書店に最初に並んだ本を真っ先に買われる方が多いのですが、必ずしも早さと内容は比例していません。少し待って、選択肢を広げるのも賢い買い方ですね。

◎*Point2*　中を確認したいときはスタッフへ◎

内容をご自分の目で確認したい方は、スタッフに言っていただければこちらでビニールを取って、自由に中を見ていただけます。ビニールを取ったからといって、それを買っていただく必要はまったくないんですよ。お客様が満足してものを買っていただけるのが一番ですから。気軽に声をかけてくださいね。

出版社／タイトル	価格/円
ALL ABOUT　対戦格闘ゲーム	1437
ALL ABOUT　ぷよぷよ通	1262
徳間書店	
アドバンスドワールドウォー　攻略本	1,143
アルバートオデッセイ外伝　公式ゲームブック	971
銀河英雄伝説公式ゲームガイドブック	874
銀河英雄伝説PLUS公式ゲームガイドブック	952
スーパーロボット大戦F	690
バーチャファイター　奥義の書	825
バーチャファイター2　ゲームガイドブック	971
パンツァードラグーン　公式ガイドブック	825
ラングリッサーⅢ　ゲームブック	971
ラングリッサーⅣ　ゲームガイドブック	952
ルナ　シルバースターストーリー　ゲームガイドブック	971
徳間書店インターメディア	
(※) 実況パワフルプロ野球'95開幕版　Jリーグ実況ウイニング イレブン 完全攻略本	670
富士見書房	
スレイヤーズ①～⑫以下続刊	各480
スレイヤーズすぺしゃる①～⑪以下続刊	各480
魔法学園LUNAR!	520
スレイヤーズろいやる公式攻略ガイドブック ドラゴンマガジン編集部編	1,100
魔法学園LUNAR!公式攻略ガイドブック ドラゴンマガジン編集部編	1,200
双葉社	
アルバートオデッセイ外伝必勝攻略法	1,000
アンク完全ガイドブック	1,000
ウィザードリィーⅥ＆Ⅶコンプリート必勝攻略法	1,250
(★3) 馬なり1ハロン劇場公式ガイドブック	1,300
ガーディアンヒーローズ必勝攻略法	922
クォヴァディス完全ガイドブック	825
黒の断章　ビジュアルガイドブック	1,000
ザ・コンビニ必勝攻略法	1,100
Jリーグ ビクトリーゴール'96必勝攻略法	890
Jリーグ ビクトリーゴール'97必勝攻略法	1,000
新・忍伝必勝攻略法	825
スーパーロボット大戦F必勝攻略法	1,300
ストリートファイターZERO必勝攻略法	951
ストリートファイターZERO2必勝攻略法	1,262
セガ・インターナショナルビクトリーゴール必勝攻略法	874
(★3) セガ　ツーリングカー　チャンピオンシップ必勝攻略法	1,000
セガラリー・チャンピオンシップ必勝攻略法	790
大戦略STRONG STYLE必勝攻略法	1,100
探偵神宮寺三郎 未完のルポ　完全ガイドブック	874
デイトナUSAサーキットエディション必勝攻略法	922
デジタルピンボール　オフィシャルガイドブック	1,000
テラ ファンタスティカ必勝攻略法	900
トア～精霊王紀伝～必勝攻略法	1,068
ときめきメモリアル　公式完全ガイドブック	1,068
ときめきメモリアル 虹色の青春　公式完全ガイドブック	900
(★1) 虹野 沙希ポートレート集	2,500
ファイプロ外伝ブレイジングトルネード必勝攻略法	728
ファイヤープロレスリング 6MEN SCRAMBLE必勝攻略法	1,165
(★3) プリンセスクラウン必勝攻略法	1,100
ブルー・シカゴ・ブルース　完全ガイドブック	971

出版社／タイトル	価格/円
ポリスノーツ　公式完全ガイドブック	1,068
南方珀堂登場完全ガイドブック	900
メルティランサー必勝攻略法	874
ラングリッサーⅢ必勝攻略法	1,200
ラングリッサーⅣ必勝攻略法	1,400
ロックマン8メタルヒーローズ必勝攻略法	1,000
(★1) RONDE～輪舞曲～必勝攻略法	1,400
二見書房	
(★2) 裏ワザ大全集　プリンセスクラウン	未定
毎日コミュニケーションズ	
アーサーとアスタロトの謎魔界村　ヒントブック	951
AQUAZONE　ガイドブック	971
アルバートオデッセイ外伝　パーフェクトデータブック	971
ギャルズパニックSS　公式ガイド	951
グレイテストナイン'96　公式ガイド	951
グレイテストナイン'97メークミラクル　ガイドブック	950
慶応遊撃隊 活劇編　ガイドブック	971
ゴジラ～列島震撼　公式ガイド	971
ザ・コンビニ あの町を独占せよ　PS・SS両対応版ガイドブック	950
The Tower　マスターブック	1,165
GSZ　ラストブロンクス　コンプリートファイル	1,429
シーバスフィッシング　ガイドブック	971
神秘の世界エルハザード　公式ビジュアルガイドブック	951
スティープ スロープ スライダーズ　公式ガイドブック	950
ステークスウィナー　公式ガイドブック	951
ステークスウィナー2～最強馬伝説　公式ガイドブック	950
デスマスク　公式ガイド	1,068
天地無用! 連鎖必要　公式ガイド	950
トゥームレイダース　パーフェクトガイド	951
ドラゴンマスターシルク　ガイドブック	950
はいぱぁセキュリティーズS　ビジュアルガイド	951
ぱにっくちゃん　スペシャルガイドブック	950
プロ野球グレイテストナイン'97　ガイドブック	950
MARIKA～マリカ・真実の世界　ガイドブック	950
メルティランサー　スペシャルガイド	971
メルティランサー銀河少女警察2086　ファンブック	951
優駿クラシックロード　活用ガイド	950
ムービック	
QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡	857
闘神伝　設定資料集	1,165
(★2) ネクストキング　設定資料集	2,000
BLUE BREAKER　設定資料集	1,748
メディアックス	
超時空要塞マクロス　SS版オフィシャルプログラム	1,429
メディアファクトリー	
VIRUS～ウイルス	1,300
EO事件の真相	1,200
クォヴァディス2　公式ガイドブック	1,100
ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～レイアウトデザインセレクション	1,100
(★3) DJ wars（仮）	1,100
(★3) マリーのアトリエＳＳ版（仮）	1,100
メディアワークス	
ヴァンパイアハンター<上>　The Animated Series	510
エイナスファンタジーストーリーズ　公式攻略ガイド	950
エイナスファンタジーストーリーズ　アヴァタークの魔剣	550

出版社／タイトル	価格/円
エーベルージュ　完全攻略ガイド	950
エターナルメロディ　公式攻略ガイド	951
(★3) エターナルメロディ	550
銀河お嬢様伝説ユナ3　公式攻略ガイド	1,200
銀河お嬢様伝説ユナ3　哀しみのセイレーン	505
結婚　いつかあなたと…	524
サクラ大戦歌謡ショウ　愛ゆえに	840
(★2) サクラ大戦　前夜	510
サクラ大戦の謎　太正乙女の秘密を大公開!	950
スレイヤーズろいやる　完全攻略ガイド　攻略重視になってます!!	950
ソーサラー狩り 爆れつハンター①～⑥	485
ソーサラー狩り 爆れつハンターSpecial①～③	505
卒業①②	505
タクティクスオウガ　パーフェクトマニュアル	1,262
誕生　夢・輝いて	505
デッド オア アライブ　公式攻略ガイド	1,200
天外魔境 第四の黙示録	550
天地無用! 登校無用　アニラジコレクション　公式攻略ガイド	1,165
伝説のオウガバトル　コンプリートマニュアル	1,165
電撃ウラワザ王'97－'98年完全版	1,350
電撃攻略王　スーパーロボット大戦F　完全攻略ガイド	950
電撃攻略王　バトルアスリーテス大運動会　公式攻略ガイド	951
電撃攻略王スペシャル　ガンダム CGワークス	1,650
電撃攻略王スペシャル　スーパーロボット大戦大事典	1,456
ときめきメモリアル①～③	540
バトルアスリーテス大運動会①②	510
はるかぜ戦隊Vフォース　天翔ける白鳥	570
マイ・ドリーム～On Airが待てなくて ～公式攻略ガイド～Make Your Dream Come True～	950
ミントン警部の捜査ファイル　『道化師殺人事件』 公式攻略ガイド	950
メルティランサー①～③	544
悠久幻想曲	530
悠久幻想曲　公式攻略ガイド	950
ラングリッサーⅣ　ザ　タクティクス	1,300
リフレインラブ～あなたに逢いたい～ 公式攻略ガイド	950
ルームメイト①～②	490
ルームメイト～井上涼子　公式ガイドブック	950
ルームメイト～涼子 in Summer Vacation～ 公式攻略ガイド　もっと井上涼子ちゃん!!	1,200
ルナ シルバースターストーリー　完全攻略ガイド	951
ローカス	
ラングリッサーⅣ　攻略＆ビジュアルファイル	1,200
ワニブックス	
ヴァリアブル・ジオー翼ある者ー	854
ヴァリアブル・ジオー月下の女神ー	850
きゃんきゃんバニー ースワディ降臨ー	854
きゃんきゃんバニー ートラブルとラブー	854
きゃんきゃんバニー ーさよなら。そして…ー	854
同級生ーもう一つの夏休みー	850
同級生ー星空の記憶ー	850
同級生ーきっと、忘れない夏ー	950
野々村病院の人々	854
野々村病院の人々ー外科病棟ー	854

ジャンル色分け　攻略本　小説　設定資料集　ファンブック　その他関連書　(★1) 11月下旬発売予定 (★2) 12月上旬発売予定 (★3) 12月下旬発売予定

(※)「実況パワフルプロ野球'95 開幕版」のみSS・PS両方対応。「Jリーグ 実況ウイニングイレブン」はPSのみ対応。

編集後記

攻略本は、ゲームを楽しむ行為に反するという意見があるが私にはそうとばかりは思えない。犯人が判っている推理小説を読むのも、脚本や原作を読んでから映画を観るのも、それはそれで楽しい。Game Booksはどこにいてもゲームを堪能できる貴重な媒体なのだ。

アナラシス・オブ・ゲーム・ブックス
～攻略本とゲーム関連書籍の現在～

1997年11月28日発行

■編集　セガサターンマガジン編集部
■構成　窪田智子
■執筆協力　高橋実弥子
■デザイン　とりぴっと/並木美智子
■写真　青森直樹
■協力　読者の皆さん・出版社の皆さん
■発行　ソフトバンク出版事業部
※定価はカバーに記載されておりません。

SEGA SATURN PRESS!

SEGASATURN PRESS!!

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

最新のセガサターンタイトルを素早く紹介するこのコーナー。本誌初登場タイトルもあり!

P146……………………E・TUDE～エチュード～(仮)
P147……………………あやかし忍び伝 くの一番プラス
P147 ……………………ザ・スターボウリング Vol.2
P148……………………プラドルDISC Vol.8 古川恵美子
P148……………………プラドルDISC Vol.9 永松恵子
P149 ……………………Dragon's Dream

SEGASATURN PRESS!!

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンソフトを大紹介!

発売が迫った話題のタイトルをじっくり紹介。今号も強力タイトル大集結!!

P150 ……………………ソニックR
P153……………………プリンセスクラウン
P156 ……………………リアルバウト餓狼伝説スペシャル
P158……………………ワイプアウトXL
P159 ……………………実況パワフルプロ野球S
P162 ……………………ヴァンダルハーツ～失われた古代文明
P165 ……………………ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～
P168 ……………………セガ ツーリングカーチャンピオンシップ
P170……………………HOP STEP あいどる☆
P172 ……………………放課後恋愛クラブ-恋のエチュード-

AMY

「ソニックR」© SEGA ENTERPRISES,LTD.1997

E・TUDE ～エチュード～（仮）

●TAKUYO●'98年内発売予定●価格未定●アドベンチャー●全年齢推奨

完成度 ？ %

「エチュード」とは壮大なプロジェクトの総称でもあり、色々なメディアで展開される予定だ。

進むべき目標を探しだし、その目標に向かって進むことが目的となる

最後の学生生活も残すところ約３カ月。この短い期間に主人公が将来打ち込めること、つまり目標を見つけ出して、その目標に向かって進めていくことが最終的な目的になるというこのゲーム。とても難しく思えるが、基本的にはアドベンチャーなので気楽にプレイすることができる。注目すべきはその斬新なシステム。従来のアドベンチャーのような物語が分岐するという単純なものではなく、プレイヤーの行動１つ１つに情報を持たせ、同一イベント、同一選択肢を選んでも、それまでの行動の経緯によってその後の各キャラクターの行動が決定されるのだ。さらに、主人公のキャラも男女２人が登場するので、女の子も楽しめるぞ。

アドベンチャー画面

梓：こんにちは。……こんな所で会うなんて偶然ですね？

アドベンチャースタイルを用いることで、キャラクター性、イベント性を重視したつくりになっているのだ。

麻美：ペア2つで、遊園地の前に待ち合わせって言ったら、答えは、簡単じゃない！

女の子（男の子）を攻略するのが目的ではなく、あくまで自己の進路及び、自己育成がメインテーマなのである。

ステータス画面

佐伯　瞳　ただいまの能力　ストレス　得意なもの　性格

勉強は、しないでもできるタイプ。
遊びも大好きで友達付き合いもいいほうで、
そのせいか女の子の友人が多い。

女の子の主人公「佐伯 瞳」。各能力値が経験値となって「技能」を習得できる。「技能」とは、ミニゲームの腕前をレベルで表現したものだ。

言いたいことはハッキリ言う
佐伯悠見

女主人公である瞳の妹。姉が生活態度やマナーを厳しくしつけたため、反対に年齢より子供っぽく、わがままな一面がある。

成績がアイデンティティ
藤乃　梓

個人病院「藤乃クリニック」の娘として大事に育てられ、高校入学後は両親の期待に応えるべく、ガムシャラにがんばっている。

噂大好きおしゃべり娘
萩原麻美

ごく普通の家庭に生まれ育ち、明るく朗らかな性格。それなりに主体性はあるのだが自分のことに関しては結構楽観的である。

© TAKUYO

あやかし忍伝 くの一番プラス

●翔泳社●'98年2月発売予定●6,800円●育成シミュレーション●全年齢推奨

完成度 50%

他機種版が大好評！ あの「あやかし忍伝くの一番」が新たな要素を盛り込んでの新登場だ！

果たして、人々に認められた忍を"忍"と呼ぶのか？

パソコン版での人気から、プレイステーションに続いて、サターンにも移植が決定！ ゲームの舞台は近未来の日本。忍という職業が認知された世界で、くの一養成学園「姫百合学園」に主人公・葉隠楓が入学するところから始まる。目的は3人の姫を補佐・護衛しながら首席で卒業し、好きな人に仕えられるフリーの忍の権利を得ること。想いの人に仕えられるか？

いや〜ん♥

©1998 Shoeisha Co.,Ltd./Sugeeya/ZERO SYSTEM

さまざまな行動を実行することで、パラメータが変化する。

スケジュールの実行中にはイベントが発生することもある。

楓だけでなく、3人の姫も育てなければならないのだ。

葉隠 楓
CV：菊池志穂
葉隠の宗家に生まれた娘で、性格は元気で明るく、楽天的で素直。世間ずれしてなく、ちょっと子供っぽいところが抜けきれていない。

護衛すべき3人の姫

遠野深雪
CV：井上喜久子
いつも眠そうにしていて何を考えているのかわからないが、料理・家事全般はマスタークラス。

久野月葉
CV：丹下 桜
楓の幼なじみ。内気な性格で、楓以外にはほとんど話しかけられない。些細なことでも自分を責めてしまう。

藤木 霞
CV：折笠 愛
無口で、他人を周りに近づけない雰囲気を持っている。突き放した言動とその外見から女生徒に人気がある。

ザ・スターボウリング Vol.2

●ユーメディア●1月15日●6,800円●ボウリング●2枚組●全年齢推奨

完成度 100%

人気声優5人と、ボウリング＆恋？ができる「ザ・スターボウリング」。その第2弾の登場だ!!

恋のストライクを目指せ！

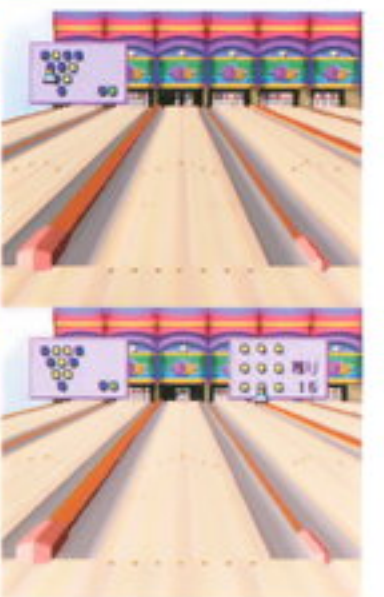
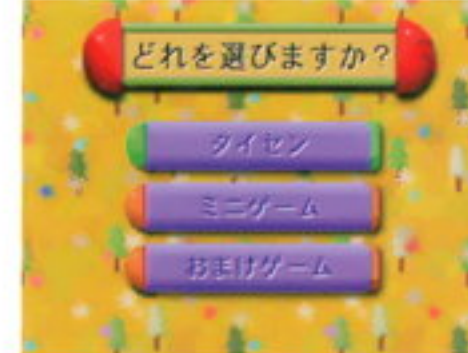
ある日、プレイヤーはとあるボウリング場で人気声優と出会い、いっしょにゲームをすることになる。そして、お目当ての彼女（パートナー）と仲良くなって最終的にトーナメントに出場して優勝を目指すのだ。ディスク2枚組のボリュームで、多彩なゲームモードが用意されているぞ。さらに、登場する声優のプロフィールなども知ることができ、ファン待望の作品だ。

DISC1

DISC1には、お目当ての声優とトーナメント出場を目指す「ストーリーモード」と、腕を磨く「トレーニングモード」がある。

彼女達と3日間プレイし、3日目のパートナーとの勝負に勝利することで、トーナメントにいっしょに参加して欲しいと頼まれるのだ。

DISC2

DISC2はおまけディスクで、対戦やミニゲームで遊べるのだ。自分で自由にピンをセットして練習できたり（右）、15球で9つの課題をクリアするモードもあるぞ（右下）。

☆今回登場する5人の声優☆

松井菜桜子、本多智恵子、氷上恭子、山口由加里、池澤春菜の5人のうち1人をパートナーにできるのだ。

パートナーの好感度を高めよ♥

ストーリーモードを進めていくと、パートナーの声優から質問されることがある。この質問の答えによって、彼女達の好感度が変化するのだ。好感度が低いといっしょにプレイできなくなるぞ。

ミステリー

解体新書

©1998 YUMEDIA/AROMA Co.,LTD. ©Four Winds Software Inc. ©カメレオンハウス

プラドルDISC Vol.8 古川恵実子

●Sada Soft●11月27日発売●3,000円●デジタル写真集●全年齢推奨

完成度 100%

深夜番組「ブレイクアウト」の司会などでおなじみの彼女。実はかなりナイスボディの持ち主。

彼女の笑顔をひとりじめ!!

連続リリースで盛り上がってる「プラドルDISC」。シリーズ第8弾はTVなどで大活躍中の古川恵実子の登場だ。彼女のかわいい雰囲気とはうらはらのセクシーショットが満載。いつもとは一味違った彼女が見られるのだ。おなじみ「100の質問」や「ミニゲーム」「写真館」などのコーナーで内容も盛りだくさん。高画質のムービーとフォトで堪能できるぞ。

クリアするとムービーが流れるミニゲーム2種類を収録。当然クリアするしかないでしょ。

貴重なフォトも

沖縄ロケで撮り下ろした写真集。総点数300枚以上と大ボリューム。超高画質フォトで思わず画面に釘づけです。

おなじみのミニゲーム ももちろん♥

負け
You Win!
負けちゃったー
…方向
Ⓐ…グー
Ⓑ…チョキ
Ⓒ…パー

TVやグラビアでは見ることのできないメイキングシーンやプライベートショットのフォトやムービーも超満載。

たっぷり

プロフィール
1979年10月4日生まれ
B85 W60 H86
ANB系「ブレイクアウト」レギュラー出演
Vシネマ「放課後日誌」主演

© Sada Soft

プラドルDISC Vol.9 永松恵子

●Sada Soft●12月4日発売●3,000円●デジタル写真集●全年齢推奨

完成度 100%

12月と言えばクリスマス。身も心も寒い！ そんな時は、彼女の笑顔で暖まりましょう(泣)。

君だけのプライベートアイドル♥

「写真館」では、彼女が撮ったプライベートショットや、撮影の裏側がわかるメイキングシーンも楽しめちゃうのだ。

のほほんとした笑顔とセクシーな水着姿。そのアンバランスさがたまりません。ハイクオリティな写真が満載されているぞ。

フォト300点以上

「プラドル」シリーズ第9弾は「キスミント」のCMやグラビアで活躍中の永松恵子。彼女の素敵な笑顔と魅力的なナイスバディーをたっぷり堪能できちゃうぞ。「100の質問」では彼女自身が「好きなおにぎりの具」から「恋愛観」まで、ありとあらゆる質問に答えてくれる。しかも、すべてムービーで収録されているのだ。この1本で彼女のすべてがわかる!?

ムービー収録30分以上!!

彼女のすべてがわかります

…について
その1 その2 その3 その4 その5 その6 その7 その8 その9 その10

「100の質問」では彼女が悩みながら答える様子をすべてムービーで収録。これさえ見ればミニゲームのクイズもバッチリだ。

プロフィール
1976年2月22日生まれ
B84 W53 H80
グリコ「キスミント」CM出演
NTV「ブレイク」レギュラー出演
グラビア多数

© Sada Soft

Dragon's Dream ドラゴンズドリーム

ネットで繋がれた新たな世界へ冒険に出よう!!

●セガネット/モデム・キーボード購入者特典
●モデム・キーボード必須●'97年12月20日サービス開始
●通信料金：10円/分　500円/月(データ管理料)
※このゲームをプレイするためにはニフティサーブとの契約、登録が必要になります。また、通信料金以外にニフティサーブのアクセス料金、アクセスポイントまでの通話料がかかります。

最近パソコンで話題の「ネットゲー」がサターンにも登場。セガネットを楽しむために必要なモデムとキーボードを買うと手に入れることができるのだ。さっそく紹介するぞ。

サターンならではのネットワークRPG

今まで、電話回線を使って遠距離のプレイヤーとの対戦ができる「XBAND」など、1対1の通信ゲームはあった。この「ドラゴンズドリーム」は、それらのゲームとは趣が異なるもので、サターンの通信機能で複数人数とリアルタイムにプレイできるネットワークRPG。ネット上の他のプレイヤーと同じ世界で、コミュニケーションを取りながら冒険を楽しめるのだ。今までパソコンでしか楽しむことのできなかったネットゲー。ゲーム機でプレイできるのはサターンだけだ。

見知らぬプレイヤーとパーティーを組んで冒険に出ることができる。

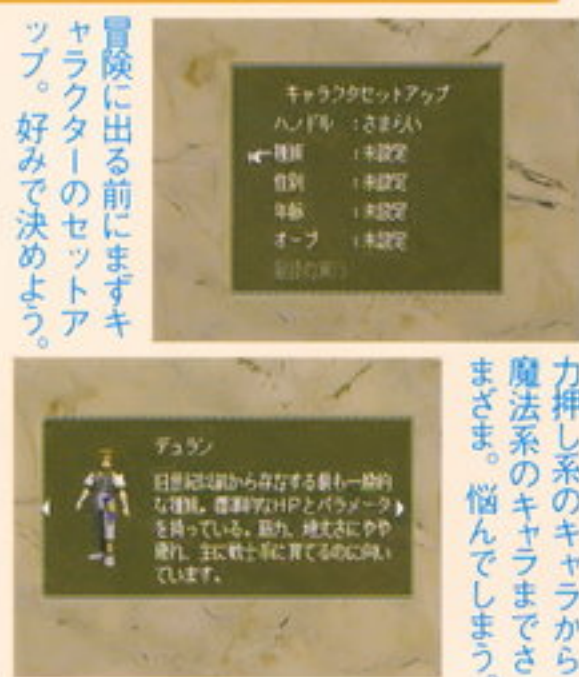
ところで ネットゲーって何？

ネットワーク上で、複数プレイヤーとリアルタイムで楽しむことができるゲーム。自分の分身であるキャラを通して、見知らぬプレイヤーと会話をしたり、コミュニケーションを取りながらゲームを楽しむことができるのが、その醍醐味なのだ。

さあ「ドラゴンズドリーム」の世界へでかけよう!!

まずはキャラクター作りから

この世界での自分の分身となるキャラクターを作る。名前から種族、年齢、覚えていく特殊能力に影響を及ぼすオーブの装備を選ぶ。選べる種族は全部で8種類、さらにオーブは全部で5種類と、組み合わせはいろいろ。自分の好みにあったキャラを作ることができる。

冒険に出る前にまずキャラクターのセットアップ。好みで決めよう。

力押し系のキャラから魔法系のキャラまでさまざま。悩んでしまう。

ネットならではの楽しさ満載!!

冒険中も会話の楽しめるチャット機能や、街の図書館に行けば伝言板機能、郵便局ではメールのやりとりができるのもネットゲーならでは。また酒場ではパーティを組む以外に冒険でゲットしたアイテムを直に売買したりも可能。

街で準備を整えろ!!

キャラができたら、さっそくネットを接続。まずはミリアポリスの街に出かけて冒険の準備をする。酒場は、他のプレイヤーが集って冒険に一緒に行く仲間を探したり、情報交換をしているので、ここで仲間を集めよう。会話だけでも楽しめるぞ。

他にも武器屋やアイテムショップなどもある。売り物が変わったりも。

酒場で他のプレイヤーと会話して、レベルの合うパーティを組む。

そして冒険へ!!

準備が済んだら街にある神殿へ行き、ダンジョンを選択して冒険に出る。ダンジョンは更新されて増えていくので、レベルに応じてどんどん難易度の高いクエストを楽しめるのだ。街のギルドに行けば、得た経験値に応じてレベルアップできる。

ダンジョン内で手に入れたアイテムは他のプレイヤーと売買も可能。

装備が購入できるようになるまで単独での冒険で稼ぐこともできる。

気になる 入手方法

●モデムをまだ持っていない人は？
セガサターン ネットワークス取扱店で、モデム及びキーボードを購入すれば入手することができます。
(開始時期：'97年12月中旬～)

●モデムをすでに持っている人は？
XBANDメール、セガホームページ「SSネットコーナー」にて申し込み受付。後日郵送にて入手できます。
(開始時期：'97年12月上旬～)

共に配布期間は'98年3月末まで

さあ！ お店へ急げ!!

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1997

SONIC R

ソニックR

もう1体の強敵……メタルナックルズ現る!!

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●セガ●12月4日発売予定
●5,800円
●レーシングアクション
●マルコン対応

メーカーから一言

メタルソニックに続く7人目のキャラクターがメタルナックルズ。それなら次はメタルテイルスかメタルエミーと思うかもしれませんが、そうではないんです。アッと驚く、新たなる挑戦者達が、12月4日の発売日を心待ちにしています。来週もお楽しみに！

メタルソニックに続く、隠しキャラクター公開第2弾！　今回紹介するのは、なんと、メタルナックルズ!!　その名の通りナックルズをモデルにして、Dr.エッグマンが造り上げたメタルシリーズの2機目らしいけど、その性能は未知数。ソニックシリーズに今まで登場したことのない新キャラクターだ。その新キャラのレポートをいち早く紹介する他、リゾートアイランドとラジカルシティの2コースを最短周回する攻略も必見!!

するどいツメがコワイ!!

特徴は、両手の巨大なツメと、頭部から髪の毛状に垂れ下がっているスラスター。姿形はまさにナックルズなんだけど、能力も一緒かな!?

メタルソニックよりも前向き!?

メタルソニックと同じく、地上からわずかに浮上して走行する。スピードが上昇すると、前傾姿勢になる所も一緒だ。しかし、その走行スタイルはメタルソニックよりも前のめり。今にも倒れ込みそうに突進する!!

ジャキーン!!

謎のモードで対決

メタルソニックより…!?

PREPARE TO CHALLENGE

メタルナックルズも、謎のモードでタイマン勝負をするらしい。でも、このモードやっぱり気になるよね。どうすれば、このモードになるのかな？　しかしそんなことを考える前にヤツに勝たなければならないみたいだ!!　メタルソニックよりも性能は高いのかっ!?

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997

メタルナックルズの性能を詳しくレポート!!

ナックルズをモデルに造られたメタルナックルズの性能は、やはりソニックやナックルズより高いようだ。さらに特殊性能も高く、もしかすると、今まで登場したキャラクター達の頂点に立つほどの、凄い性能を持っているようなのだ。こりゃぁー侮れないぜっ!!

ムッチャ速いぞ!!

スタートダッシュ時はスピンダッシュができないが、標準速度が高いので、他のキャラをたやすく抜いていける。

レポートその1 アクセラレーション

基本性能を見てみると、初速の加速性能が非常に高い。また、トップスピードも同じく高く直線ではバツグンの性能を発揮する。ただし、中速から高速への加速が若干鈍いようだ。

スピードがノッてくると、前傾姿勢で走行する。直線でのスピードの伸びは、ピカイチだ。そのスピードは、メタルソニック同様速いぞ。そんなに速いキャラ、追いつけるのか!?

グングン行くぞ!!

トップスピードで走行していると、ほとんど横になった状態になる。こんなカッコで追い上げられたら、前を走ってるこっちが怖くなってしまう。でも、ツメで攻撃とかはしてこないみたいなので、安心してね。

しかし、他のキャラクター等と接触した場合や障害物に接触した場合、最高速度まで回復するのがひと苦労なのだ。どうやらスピードがノッてからの加速が鈍いようだぞ。

レポートその2 ハンドリング

旋回性能は、メタルソニック同様、若干劣るものの、ドリフト走行時の減速がわずかだ。つまり、急なコーナーの少ないコースで、最もその威力を発揮するキャラクターなのだ。逆に、コーナーの多いコースは苦手っぽいけど……。

上り坂、下り坂、どんなコーナーでも、急でなければおかまいなしに走り抜けられる。基本性能が高いのだ!!

イケるゼコーナー!!

コーナーをドリフト走行でクリア。だが、急コーナーは曲がりきれず、うまく操作しないと外側に接触しちゃうぞ。

前方右にあるリングゲートを通っていきたいけど、曲がりきれるか!?　かなり前からドリフトしてないと……。

レポートその3 特殊性能

メタルナックルズの特殊性能は、ナックルズと同じく空中滑空だ。しかし、ナックルズは滑空中の速度がやや遅いが、このメタルナックルズは、通常速度と同様のスピードで滑空することができるのだ。この性能で苦手なコーナーを克服することもできるかもよ！

滑空性能は、オリジナルナックルズそのもの？　高い所からだと、かなりの時間飛べる!!

ひとっ飛び!!

夜空を、両手を広げ、フクロウのように飛び去る。

ブクブク……

水上も走行可能と思いきや、メタルソニックと同じく減速して沈んじゃうことも。

他のキャラクターと対決させてみよう!!

メタルソニックとメタルナックルズと2週続けて隠しキャラクターを紹介したところで、これらキャラクター達を勝負させて、その性能を競い合ってみよう！　でも、どのキャラクターも一長一短があるので、どれが良いとは言えないかも!?　キャラクターの特性を上手に生かし、走っていくのがこのゲームの面白いところ。ここでは、タイムアタックモードのゴーストと勝負させてみたゾ。

VSナックルズ!!

メタルナックルズ対ナックルズの勝負！　同じコースを走ってみるとわかるが、やはりメタルナックルズのほうが速い気がする。ミスをしても、すぐに追いつき抜き去ることができるのだ。

メタルナックルズ対メタルソニックのメタル対決!!　特殊性能が違うのでどちらが速いとはハッキリ言えないけど、かなり熱い戦いになるよ。一緒にショートカットジャーンプ!!

VSメタルソニック!!

2つのコースの最短ルートを大攻略!!

リゾートアイランド

基本キャラのソニックで軽く攻めて、ラップタイムは20秒だ。もっとシビアに詰めれば、10秒後半～中盤のタイムが叩き出せるはず。もちろん、グランプリモードなら1位間違いなしだよ！

①スタートダッシュ

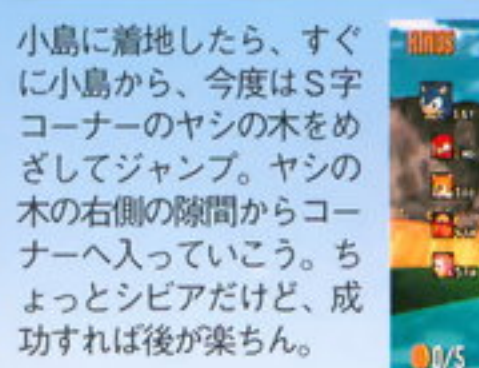
スピンダッシュできるキャラクターなら、必ずスタート前からタメておいて加速しよう。そしてトップに立ってしばらくしたら、右の湖へジャンプしてしまうのだ!!

直前までスピンダッシュを思い切りタメておこう。

②小島へ思いきりジャンプ!

湖にジャンプしたら、その小島へ着地。そして再びジャンプで目の前のS字の入り口まで飛んでいこう。S字の入り口にヤシの木があるけど、これの右側の隙間を通っていくこと。すると、すんなりとコース復帰できる。ここを抜けたら、次はヘアピンを攻めよう!!

スタート直後のルートで右に緑がちょっと残ってる場所から、右へ旋回しつつジャンプ。後は空中で島まで調整しよう。飛行できるキャラクターならば、飛んでいける距離に小島があるぞ。

小島に着地したら、すぐに小島から、今度はS字コーナーのヤシの木をめざしてジャンプ。ヤシの木の右側の隙間からコーナーへ入っていこう。ちょっとシビアだけど、成功すれば後が楽ちん。

ヘアピンをギリギリまで攻めて曲がり、坂道の途中から森の中へ。ルートの内側を進むと、林立する木にぶつからないで走っていけるぞ。ここで失敗するとすべてがパーになってしまうので注意!!

③森の中を突っ切ろう!!

ヘアピンを曲がり切った直後に、今度は森の中へと入り込み、中を抜けていこう。木々にぶつかるとタイムロスになるので、森の右端を走って避けていこう。

④ループは無視しちゃえ!!

森を抜けると、目の前に360°ループが見える。だがこのループを走るとモロにタイムロスとなるので、その右側を走り、ゴール前でコースに復帰しよう!!

うまく森を抜けられたら、そのまま急旋回で右へ。これが、最終コーナーの中で最も速くて短いルートだ。そうすると、ループが見えてくる。

左手にループを見つつ、隙間を通過。ループが終わるあたりでコース上に復帰しよう。これでラップ20秒台が叩き出せるはずだ。

ラジカルシティ

かなりシビアにツメた走りをして、ラップタイムは35秒。途中のショートカットをうまくクリアできれば、さらにタイムは縮まるはず。やはり、リゾートアイランドより、ちょっとだけ難しいぞ。

①スタートはスピンダッシュ!

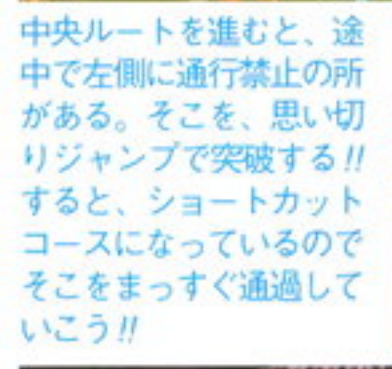
スタートは、同じくスピンダッシュで加速だ。スタート直後の下り坂はそのままスピンで転がっていくか、ジャンプなどをしてタイムを稼ごう。下の水路には、絶対に入らないこと!!

下りは、スピンダッシュで降りたほうが、タイムが出る。

②下のルートを走れ!!

トンネルを抜けたら、今走っているルートの左側、中央のルートを選んで走っていこう。ここで失敗してガケの下の市街地に入ってしまわないように注意しよう。中央ルートにうまく入ったら、左側にある通行止めを突き破り、ショートカットルートへ進もう。

下り坂からトンネルを通過して来たらここでルート選択がある。これから先のルートは、道の半分が崖になっている中央のルートを進む。間違って崖の下の市街地に落ちないようにね。ジャンプで移動すればミスもない。

中央ルートを進むと、途中で左側に通行禁止の所がある。そこを、思い切りジャンプで突破する!!すると、ショートカットコースになっているのでそこをまっすぐ通過していこう!!

突入時に高くジャンプするとさらにショートカットが可能。

③2カ所をショートカット!!

最初のショートカットコースを通過したら、中央の立体交差地点を通過し、そのすぐ後にある右側の通行止めをジャンプで突破し、下のルートへ。

立体の交差点を過ぎると、今度は右に通行禁止が。行け!!

④リングゲートを開けよう!!

ピンボールのショートカットルートを通過したら、絶壁をジャンプして最終コーナーに。ここは、リングを20コ集めて通過。後はゴールまでスピンダッシュ!!

ピンボール地帯、絶壁ジャンプと来たら、最後はこのリングゲートをコーナーリングテクニックで通過。グランプリモードだけだけど。

あとは、直線をスピンダッシュ走行で加速していくだけ！ タイムアタックモードの場合は、この左側のルートを通過することになるよ。

発売直前！プレイに備えて操作とシステムをチェック!!

PRINCESS CROWN
プリンセス クラウン

COMING SOON SOFT

完成度 **100%**

●アトラス
●12月11日発売予定
●アクションRPG
●5,800円●全年齢推奨

メーカーから一言

対戦格闘チックな戦闘がとっても楽しい「プリンセスクラウン」ですが、RPGならではのストーリーも感動ものですよ。発売日が約半年も遅れてしまい大変お待たせしましたが、期待を裏切らないクオリティで完成しましたので、ぜひ遊んでください。（広報／市村）

いよいよ、発売日が間近に迫ってきた「プリンセスクラウン」。今回は、基本システムの復習をしつつ、操作方法などを詳細に解説していく。ゲーム全体の雰囲気をつかむ参考にしてもらいたい。

情報を得て、行動範囲を広げて事件を解決していく

このゲームは、会話で情報を得ることで、移動できる場所が増えていく、というシステムになっている。「○○という場所には、この村の西側から行ける」というような話を聞くと、マップにその場所への道が追加され、移動が可能になるのだ。注意したいのは「○○で事件が起きている」という話だけを聞いても、そこに行けるようになるわけではない、という点。とにかく、行き方の情報を聞かなければ始まらないのである。

このようなシステムなので、会話の重要度は非常に高い。

これがマップ画面。話を聞くことで、道と、移動できるポイント（街やダンジョンなど）が増えていく。

ゲームは基本的に主人公の視点で進むが、別の場所で起こったイベントが挿入されることも。

他のメインキャラは？

今回の紹介は、グラドリエル編の画面写真のみで構成されているが、前々からお伝えしているとおり、本作には４人の主人公級キャラが用意されている。ただし、グラドリエル編をクリアしないと、他の主人公のシナリオを遊ぶことはできない。ファーストプレイはエドワードで……というわけにはいかないのである。

ある主人公のシナリオに、別の主人公が絡んでくる、ということはよく起こる。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.& ATLUS 1997 ※画面写真は開発中のものです。

システムと操作方法を理解しておこう！

これまでの記事でも、システムの説明は何度か行ってきたが、具体的な操作方法には、ほとんど言及できないでいた。しかし、先日ようやく、製品版とほぼ同一のサンプルロムが編集部に到着。実際にプレイしたうえでの記事作成が可能となった。そこでここでは、このロムでのプレイをもとに、具体的なシステムと、それに要する操作を解説していく。まずは、戦闘シーンにおける基本操作からだ。

A アイテムリング

自分の所持アイテムが、リング状に展開する。ここで、使用するアイテムを選ぶのである。

B 避け動作

敵が攻撃動作をしているときにボタンを押すと、回避ウィンドウが開く。詳細は次ページ。

C 攻撃

方向キーとの組み合わせや、ボタンの押しかたによって、多彩な攻撃技を出すことができる。

「プリクラ」における戦いのカギを握る“パワーゲージ”

体力ゲージの下にあるゲージは“パワーゲージ”といい、主人公が何らかの行動を行うたびに減少していく。これが0になると、技を出すのはおろか、防御すらできなくなってしまうので、戦闘中は、常にゲージ残量に気を配る必要があるといえる。なお何もしていなければ、パワーは自然と回復する。

「POWER」に注意！

移動とアイテムの使用以外は、何をしてもゲージが減る。

なくなってしまうと…

0になると、ほとんど何もできなくなってしまうので注意。

←←or→→ダッシュ

いわずと知れた高速移動。これと「ダッシュ攻撃」は、本作では完全に別なものとして扱われている。

ATTACK～簡単操作で出せる多彩な攻撃

前回の紹介で解説したとおり、本作の主人公たちは、それぞれ5種類の特殊な攻撃技を持っている。それらの具体的な出し方（操作は全キャラ共通）を、ここでお伝えしていこう。特殊技と聞いて、「難しいコマンドが必要なのでは……」と心配する人も多いかもしれないが、見てのとおり、操作方法は極めて単純。これなら、対戦格闘系のゲームに慣れていなくても、すべての技を十分に使いこなすことができるだろう。

ダッシュ攻撃 ↓＋攻撃ボタン

攻撃状態のまま、敵に接近する。移動距離はかなり長く、間合いを詰めるのにも便利。

必殺技 攻撃ボタンを押しっぱなし

攻撃力とビジュアルの派手さはピカイチ。ただし出したあと、命中していてもしなくても、一時的に行動不能になる（上の写真）。

ジャンプ攻撃 ジャンプ中に攻撃ボタン

空中で一瞬止まり、そこで攻撃を行う。ボタンを押すタイミングによって、攻撃を行う位置（高さ）を変えられる。

連撃 攻撃ボタン連打

次々と、モーションの異なる攻撃を繰り出していく。出しやすく威力も大きいが、途中で反撃をくらうこともあるようだ。

起き攻撃 起き上がり時に↑＋攻撃ボタン

倒されてしまったときに使用する。相手の不意をつくことができるが、必殺技と同様、外してしまうとスキが大きい。

GUARD&PARRY～攻撃に対処する方法も様々

敵が攻撃をしてきたときに、ダメージをくらうことを防ぐ方法は2種類ある。1つは「防御」。そして、もう1つは「回避」だ。防御は、相手の反対側に方向キーを入れればOK。回避は、相手の攻撃にあわせてボタンを押すと発動。回避ウィンドウが開くので、サイドステップ（相手の後ろ側に回り込む）を行うか、バックステップ（後方に回避する）を行うかを選べばいい。ウィンドウが開いている間は時が止まるので、焦らなくても大丈夫だ。

防御は、後ろ側に方向キーを入れれば出る。対戦格闘ゲームでおなじみの操作方法だ。

タイミングよくボタンを押す

回避は、敵が攻撃してこないと、出すことができない。

回避が発動！

うまく発動すると、時間が止まり、ウィンドウが開く。

敵の後ろに回り込む！

サイドステップを選ぶと、敵の後ろに移動する。攻撃に転じやすいが、リスクも大きい。

下がって間合いを取る！

バックステップを選ぶと、相手との距離が離れる。仕切り直し、という感じだ。

ガードもパワーを消費する！

格闘ゲームなどに慣れていると、激しい攻撃に対しては、ついガードを固めてしまいがちになる。しかし本作では、ガードをしてもパワーが減ってしまう。そして、パワーがゼロになると、ガードができなくなってしまうのである。したがって、連続攻撃などに対して、ガードしっぱなしにするのは危険。回避も使いこなせなければ、この世界では生きていけないだろう。

ガードは、お手軽に敵の攻撃を無効化できるが……。

連続でガードしていると、すぐにパワーがゼロに。

ITEM～冒険の成功には道具の助けが不可欠

「プリンセスクラウン」には、RPGらしく多彩なアイテムが登場する。これらをうまく使えるかどうかで、冒険の難度は大きく変わってくるだろう。使い方そのものは簡単、Aボタンを押したあと、使うものを選択するだけで良い。

なお、持てるアイテムの数は、かなり少なく設定されているので、基本的には、どんどん使っていったほうがお得なようだ。

アイテムは、すべてグラフィカルに表示される。例えば食料なら、食べたぶんだけ減っていく。

旅先で拾ったアイテム類を、店で加工してもらう、というようなこともできるようだ。

魔法はアイテム扱い

魔法は、宝石や杖、それに巻物などの、魔法が封じられたアイテムを使うことで発動する。自分で魔法を唱える……ということはないのである。もちろんアイテムには、それぞれ使用回数が決まっており、そうそう連発できるものではない。

魔法石に合わせて決定！

魔法を発動させる道具の代表格が、この魔法石（魔法を封じ込めた宝石）である。これを使うと……。

魔法 発動！

旅先で栄養確保には「料理」を！

ときおり、モンスターとの戦闘時に拾うことのできる「食材」。これを加工することで「料理」を作ることが、本作では可能となっている。用意するものは、調理器具（なべやフライパン）と食材、それに調味料だ。これらを持っていれば、いつでも、どこでも料理をすることが可能。これを食べると、その種類に応じて、体力が回復するのだ。ドラゴン肉のステーキなど、ファンタジー世界ならではの料理を作れるのが楽しい。

調理器具 ＋ **食材** ＋ **調味料** → **料理完成**

なべだとスープ系の料理が、フライパンだと焼くタイプの料理ができる。

できた料理は、バッグに入れておけば、いつでも出して食べることができる。

ORIGINAL MODE

チャンスファイト

サターン版のRBSでは、ゲームを始めるときにORIGINALを選択すると、通常のCPU戦に「チャンスファイト」と「CPUプレイヤー対戦」の2つが加わったオリジナルモードを楽しむことができる。チャンスファイトとは、対戦中(1ラウンド中)に挑発を5回行うことで次のCPUキャラで発生する特別ルールの試合で、最初からパワーゲージがP・POWERの状態で対戦する「パワーゲージフルパワー状態スタート」と、最初から体力ゲージが半分の状態で対戦する「体力ゲージ点滅状態スタート」の2種類がある。双方ともに一本勝負で、相手に勝利すると得点が倍になり、敗北すると得点は半分になるというスリリングな内容になっている。なお、試合の勝敗に関係なく、次のステージには進めるぞ。

1ラウンドで
5回挑発!!

CHANCE FIGHT!
BONUS POINT
WIN ×2 or LOSS ×0.5

Real Bout SPECIAL ®

サターン版 RBSの特典!!

サターン版のリアルバウトスペシャル(以下RBS)には、すでにプラクティスモードの追加と隠しキャラクターであるギース・ハワードが最初から使えるという特典が明らかとなっている。しかし、サターン版の特典はそれだけではなかったのだ。今回はその新たに公開された新要素を紹介しよう。

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●SNK●12月23日発売予定
●5,800円 拡張RAMカートリッジ同梱お買い得セット7,800円●対戦格闘
●拡張RAMカートリッジ必須

メーカーから一言

発売まで、あとひと月を切りました!「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」略してRBSは、ゲーム的にもとても面白いし、良くできているので、ぜひ遊んでくださいね!まだまだとっておき情報もあるので、サタマガを毎週チェックしよう!

© SNK 1996 ※画面は開発中のものです。

いきなりゲージが真っ赤！

ハァァァァ！
点滅ライフゲージだ！

BONUS POINT
WIN ×2 or LOSS ×0.5

勝利

勝利すると得られる点数が倍になる。ハイスコアを目指すなら勝利はもとより、高い得点で相手を沈めたい。

敗北

敗北すると得点は半分になってしまう。半分といっても勝利と比べると4倍の差が出てしまうのだ。痛いっ。

超必殺技使い放題！

次のステージがローレンス、クラウザー、ギース戦のときはチャンスファイトは発生しないぞ。また、このファイトは1ゲーム中に1回までだ。

ORIGINAL MODE

乱入プレイヤー

テリーのコスプレしか!?

The Challenger

「CPUプレイヤー乱入」とは文字通り、CPUがプレイヤー相手に乱入してくるというもので、乱入者には子供、ギャル、外国人、達人のいずれかに扮したCPUプレイヤーが登場する。このCPUプレイヤーの乱入はランダムで発生する。また、乱入キャラに負けてコンテニューしても再戦はできない。この場合、CPUプレイヤー乱入前の状態に戻る。CPUの気分が良ければ何度も乱入してきてくれるのだろうか? また、彼の得意キャラは、ジョー・双角・ホンフゥ・泰兄とクラウザーだ!!気になる人は、がんばってORIGINAL MODEをプレイしてみよう!

加治木群馬

乱入だー！
ゼッタイ
負けないぞ！

WIPEOUT XL

ワイプ アウト エクセル

体感速度は100%！ ついに待望の第2弾！

FEED ME WO

COMING SOON SOFT

完成度 90%

●ゲームバンク
●1998年3月5日発売予定
●価格未定
●近未来・反重力レーシングゲーム

メーカーから一言　テクノ感覚あふれる近未来レーシングゲームの第2弾「WIPEOUT XL」が登場。前作での不満点はすべて解消されたので、純粋に「スピード感」をたっぷり楽しむことができるぞ。迫力のテクノサウンドもゲームにばっちりさ。しかし、このゲームの本当のスピ（以下省略）

スピード感あふれるレースゲーム「ワイプアウト　エクセル」。前作から追加されたシステムと、美しいコースを徹底紹介していこう。今までに味わったことのない爽快感を君に贈る……。

多種類のシステムと前作からの変更点

近未来のレーシングゲームとして話題を呼んだ「ワイプアウト」の続編、それが「ワイプアウト　エクセル」だ。前作と比較してみると、戦略的な攻撃系アイテムが大幅に増えたり、コースレイアウトにアンジュレーションがつくなど、多くの新要素が追加されている。気になるひとり用は、CPUと競争するアーケードモードや、ひたすら最速のタイムを追求する、タイムトライアルモードに分かれ、自分の持つテクニックを磨くことが可能だ。ちなみに、アーケードモードの全6サーキットで優勝すると、上級テクニックを要する、アーケードチャレンジモードで遊べるようになるぞ。

稲光を放ちながら走るマシン。スピードをグングン上げ、相手をぬき去るのだ。

スピードはフル！　機種によって最高速や基本性能が変わってくる。

ウエポンの中には、マシンの操縦を代わってくれるものも存在するぞ。

最速クリアをめざし、レコードタイムに名前を刻もう。

心ときめくレース場は!?

激しいコーナーや、コースのアンジュレーションに磨きをかけた今作は、実際のジェットコースターに乗った時の迫力を凌駕するほど。また、コース上には、ウエポンを補給してくれる場所や、機体のダメージを回復できるピットも存在する。クリアする、ないしは対戦で勝つには、これらのコースを把握しておく必要がありそうだ。

コースの周りの山々には、ドッサリと雪が積もる。コース上の工夫だけでなく、背景の演出もかなりポイントが高い。

3Dポリゴンで完成されたコース

Published under license from PSYGNOSIS LIMITED.©1996 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS(TM)and WipeoutXL(TM), are trademarks of PSYGNOSIS LIMITEDand are used with permission.All rights reserved.

COMING SOON SOFT

完成度 **100%**

●コナミ
●12月4日発売●5,800円
●スポーツ●2人対戦プレイあり
●全年齢推奨

メーカーから一言 みなさん、大変お待たせいたしました。とうとう発売です。「ヴァンダル」の開発ディレクターの渥美氏もアップ後は無事新婚旅行に出かけられ幸せ真っ最中！ 発売と合わせておめでたいですね♥ （広報・江澤）

ついに開幕まで1週間を切ったパワプロS。そこで今回はパワプロの魅力のおさらいと、目玉機能「サクセスモード」の中身を詳しくお伝えっ!!

実況パワフルプロ野球S®

じっきょう パワフルプロやきゅう

発売記念集中講座 パワプロってこんなゲーム！

それでは「パワプロ」未体験の人のために、駆け足でその魅力を紹介していこう。まず、何を置いても語らねばならないのは、投打の駆け引きの面白さ。詳しくは右の解説に譲るけど「ボールにカーソルを合わせて打つ」という野球ゲーム業界（あるのか？）に大きな衝撃を与えたシステムには、野球ファンならずとも一見の価値あり。微妙な心理戦までをも再現するその緻密さで、友達との対戦を盛り上げてくれること間違いなしだ。

もちろんタイトルにあるように、試合経過をバッチリ「実況」。今のスポーツゲームには欠かせないこの機能も、元をたどればパワプロが元祖。その他にも多彩な機能満載で、この冬の野球ゲームの決定版的内容。ほんまモン野球のシーズンオフは、これでキマリッ!!

細かな実況

実況モノの老舗だけあって、状況に合わせたきめ細やかな実況で盛り上げてくれる。ABCスポーツ担当安部憲幸アナの美声も魅力!!

もちろん実名！

日本野球機構の公認を受けているので、登場選手はすべて実名。IBM BIS公式記録の使用で、打率や防御率などのデータもバッチリ!!

モードも充実！

対人、対CPUでの対戦はもちろん、ペナント、リーグなどを楽しめる。選手同士を交換して好みのチームを作れるアレンジモードも！

投 ピッチャーから見たホーム

投球方法としては、まずパッドの方向で球種を選択。ピッチャーによって投げられる球種が決まっているので、投球練習時に確認しておこう。ボタンを押すと投球モーションに入るので、後はキャッチャーのミットを操作してコースを決めるのだ。

打 ミートカーソル

打撃のカギを握るのがコレ。ボールが飛んでくる位置にカーソルを動かし、タイミング良くバットをスイング。枠内にボールがあればバットに当たるという仕組み。うまく中央の×印に当たればジャストミートするぞ。枠の範囲は狭くなるが強振も可能だ。

次ページではサクセスモードを紹介!!

© 1994 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

目指せ一軍!!
サクセスモード

ドラフト指名で入団した新人選手となり、3年間の間に一軍入りを目指すこのモード。野球選手育成シミュレーションとも言うべき内容でハマリ度は満点だ。まずはこのページを見て、その楽しい雰囲気をつかんでみてちょうだい！

①まずはデータを設定

プレイヤーが手始めに行うのは、自分の分身として3年間を付き合う選手のデータを設定すること。まずは"投手"と"打者"の好きな方を選択。打者の場合のみ、成長タイプを数種類から選択することも可能だ。次に、入団するチームやポジション、きき腕、出身の基本的な項目を選ぶ。後は「ぼく」や「おれ」といった自分の呼び名や、趣味、かお、投球（打撃）フォームの趣味的な部分を決めれば設定は完了。晴れの入団発表の後に、夢の選手生活のスタートだ!!

野手

打者では成長タイプを選べる。もちろんマニュアルも可能だ。

投手

投手作成のポイントは変化球。好みの球種を選択しよう。

野手編 実録 我が挫折

人生まさに悲喜こもごも。ここでは

1年目1月 まろは恋より野球でおじゃる

まろの名は尻丸、24歳。社会人野球での活躍が認められて、ロッテにドラフト2位で入団したでおじゃる。少年時代の夢がやっと実現したでおじゃるが、問題があったのでおじゃる。社会人時代に付き合っていた彼女、千絵ちゃん。ええい、時には非情さも必要でおじゃる。たとえ「サヨナラ男」と呼ばれようとも。

彼女関連のイベントでは、特徴が身に付くことが多い。

2年目3月 フーン、どーせまろなんか…

今年のドラフトで、同じポジションのスーパールーキーが入団。TVの取材に出たのもそいつで、やる気を失い練習もサボリ気味だったまろは、コーチに電話をしたでおじゃる。やっぱり頼るべきはコーチでおじゃるね。夜遅くまで話し込んでやる気が満ちてきたうえ、コーチとの信頼関係も深まったのでおじゃる。

時にはコーチへの電話も有効。各種能力がアップすることも。

2年目7月 ビリッとキた瞬間に意識が……

唐突に現れる謎の博士。治療が成功することも……まれに。

まろがハードな毎日の練習にやる気を失っていると、ダイジョーブ博士とか名乗る怪しげな老人が現れたのでおじゃる。治療をすると連れて行かれた先で、電極なようなものを握らされると気が遠くなって……。気がつけばまろは寮の部屋。確か博士が最後に言った言葉は「サノバビッチ！　メモリちょっと間違えたね」。

3年目3月 一軍の壁は厚いでおじゃる

時には試合で実力を試されることも。腕の見せドコロだ!!

熱心な練習態度が認められたのか、オープン戦に出場できるとのむねを、コーチから告げられたでおじゃる。相手は日ハム。大不調の西崎からヒットを、と思ったが結局4タコ。やっぱり1軍は強いでおじゃる。この前見た夢みたいに「野球以外に何ができる？」なんて監督に言われなければよいのでおじゃるが……。

3年目5月 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

3年目の5月。監督から声がかかったのでおじゃる。「尻丸よ。お前野球以外に何ができる？」。こ、これは前に見た夢と一緒、まさか正夢!?　と、一瞬気が遠くなったものの、良く聞けば「野球以外になにもできないだろう。だったら死ぬ気で野球をやってみろ」とのこと。ついに一軍昇格でおじゃる。ヒャッホー!!

能力が備わっていれば5月と8月に一軍昇格のチャンスが。

そして

苦節2６年、ついにまろはプロ野球の一軍選手としてバッターボックスに立ったでおじゃる。手前味噌でおじゃるが、今じゃ「尻丸なしにはオーダーが組めない」といわれる程に、不動の3番として大活躍中でおじゃる。今思えば、キツい練習に汗を流したのも、この日を迎えるためだったのでおじゃるねぇ。しみじみ。

見事一軍昇格!!　やったでおじゃる!

②コマンドを入力して選手を育てるのだ!!

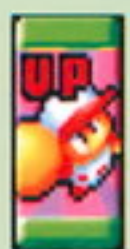
サクセスモード本編は、基本的にコマンド入力型シミュレーション形式で展開していく。やる気や体調に注意しながら各種コマンドを選択。筋力、敏捷、技術それぞれの経験点を稼ぎ、選手を成長させていこう。一軍入りした選手は、他のモードでも使用可能になる。

コマンド選びのカギ

パラメーターの増減は、選んだコマンドによって異なる。つまり選手を活かすも殺すもコマンド次第というワケ。この説明で予習をしておこう。

●トレーニング
練習を行うことで能力アップを行う。各能力を鍛えるさまざまなトレーニングが用意されているぞ。

●回復
練習などで失った体力ややる気を回復させる。病気や故障のときにもお世話になるコマンド。

●電話
コーチ、チームメイトと、実家、いる場合は彼女に電話をかけられる。さまざまな効果が得られる。

●能力アップ
トレーニングで得た経験点を各能力に振り分ける。投手と打者のマニュアル成長時のみに表示される。

●個人データ
現在の自分の状態を表示。各能力の数値と「左打者に強い」などイベントで得られる特徴が見られる。

●討判
監督、コーチ、チームメイトの評判を聞くことができる。仲間や上司とは常にいい関係を保ちたい。

年間予定表

2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月
春キャンプ	オープン戦	開幕	昇格時期			昇格時期			秋キャンプ	オフ・契約更新	自主トレ
		シーズン中						シーズンオフ			

と栄光の日々 投手編

2人の野球選手がたどった道のりを紹介してみたい。

1年目3月 理想と現実のギャップって…

おいどんの名は剛毛。高校では地方大会止まりだったでごわすが、念願がなってプロになれたでごわす。まぁ、ドラフト5位で、背番号も71番でごわすが……。それでも夢はでっかく1軍定着でごわすっ、なんて入寮したら練習キツくて、すっかりやる気ダウン。同僚と電話でむだ話でもしないとやってられんでごわす。

電話でグチるのもいいが、まれにサボりぐせがつくことも。

1年目12月 契約更新は1発サインで!?

すっかりサボりぐせがついてしまって、練習に身が入らなくなってしまったでごわす。そんなおいどんの行動をコーチが見逃すはずもなく、すっかり悪い評判が定着したのでごわす。もちろん、契約更新でもオーナーが提示した年棒は現状維持。首を横に振れるわけもなく……1発サインといえば聞こえはいいでごわすが。

金額をゴネることもできるけど…どうなっても知りません。

2年目3月 むろん野球より彼女でごわす

彼女からいきなり電話があったでごわす。「野球とあたし、どっちを取るの？」なんて聞くもんでごわすから、おいどんちょっとドキマギ。もちろん彼女と答えたでごわすが。でも、次の週には彼女との約束を忘れて大寝坊。電話口で「バカー!!」とまで言われてしまったでごわす。来週あやまりの電話するでごわす。

彼女関連のイベントは一歩違えればやる気大幅ダウンだ。

2年目6月 懐かしの我が家は遥か遠くに

たまにはマジメに練習せねばと球速を上げるトレーニング。だけど、普段やり慣れないことをしたせいか脱臼してしまったでごわす。3週間の療養から帰ってきたら、なんだかみんながすごくうまく見える。ひょっとしたら、おいどんはプロじゃやっていけないのかもしれないでごわすね。ああ、があちゃん……。

こんなメッセージが表示されたら要注意。実力不足かも。

2年目9月 ついにチャンス到来でごわす

コーチの口からイースタン戦出場が告げられたでごわす。やっとおいどんにもチャンスが巡ってきたでごわす。「これが最後のチャンスだと思え」というのが気になるでごわすが……。6回裏に中継ぎで登板したおいどん。サードのアホの送球が遅くて被安打1がついたけど、ゲッツー取ったからよしとするでごわす。

併殺打も評価になる。がんばって狙っていこう。

そして

やはり監督に気に入られなかったのか、12月の契約更新、オーナーの口を付いて出た言葉は「君は欲しくて採った選手じゃないから」。彼女は「野球選手だったあなたが好きだったの。さようなら」という手紙を残して去っていったでごわす。でも大丈夫。おいどんはダイジョーブ博士の元で、元気に働いているでごわす。

さようなら剛毛! 僕らに夢をありがとう!!

ヴァンダルハーツ VANDAL HEARTS™
～失われた古代文明～

手に入れたけれどちょっと迷ってしまったユーザーに送る

第1章から第3章までのポイント攻略

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●コナミ●発売中（11月27日発売）
●4,800円
●シミュレーションRPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言
みなさん、大変お待たせいたしました。とうとう発売です。「ヴァンダル」の開発ディレクターの渥美氏もアップ後は無事新婚旅行に出かけられ幸せ真っ最中！ 発売と合わせておめでたいですね♡
（広報・江澤）

練り込まれた世界観、壮大なストーリーが楽しめる「ヴァンダルハーツ」。今回は、すでに手にしたユーザーを助けるため、前半部分のワンポイント攻略をお届けする。また、追加ステージと隠しステージの存在についていよいよ公開だ。

第1章 動乱の予感

サステガリア大陸ー共和制国家「イシュタリア」。賢者アレスを指導者とした解放軍が得た平和も長くは続かなかった。賢者アレスの消息が途絶えてから早15年。動乱の影がイシュタリアを包み込む。

BATTLE 1 戦闘システムに慣れよう

特に難しいことはないステージなので、戦闘の基本的なセオリーを身につけよう。まずは、直接攻撃の仕掛け方。直接攻撃を行う場合、敵の後方もしくは側面から行う。これはより多くのダメージを与える意味もあるのだが、重要なのは敵の回避率を下げられるという点だ。そこにだけ注意していればこの面は簡単。3人ともハーブを持っているので余裕すらある。ただ、ズーを倒してしまうとクリアになってしまい、先にザコを一掃する必要がある。

BATTLE 2 地形に隠された効果を知る

ドブル地区へ行く前に、まず装備を整えよう。装備を整えるだけのお金はあると思うが、足りない場合は防具を優先して揃えよう。戦闘が始まったら、急いで宝箱を取り、その周辺に味方を配置して敵をおびき出す。2ターン目からはホセの間接攻撃を基点に敵を囲むように攻めよう。逆に、囲まれてしまうとこちらが不利なので、1匹ずつ確実かつ迅速に倒すことがポイントとなる。はね橋を降ろすためのスイッチは、その上へ移動して探索すれば動作する。

BATTLE 3 敵を手玉にとる

ここではすべての宝箱と隠しアイテムを取るために向かって左方向へと侵攻していく。だが、その前に正面にいる敵を1ターン目に倒すこと。こうすることで、クリア防止を果たしてくれる右奥の敵がこちらに向かってくる。こいつに追いつかれないように他の敵を倒していけば全宝を取得できるのだ。以後は、ホセの弓で遠くからダメージを与えていき、アッシュとキースで手際よくとどめを刺していこう。背後からの攻撃を心がければ問題はない。

BATTLE 4 各ターンの配置が重要

まず新しい仲間の装備を整える。魔法系にはマジックオイル、それ以外にはハーブとキュアポーションをセットで持たせるとよい。戦闘に入ったら全員2歩前進させる。次のターンで敵のほとんどが前へ出てくるので、攻撃魔法→弓→直接攻撃の順に攻撃を開始しよう。ホルクスとエリナが狙われやすく、危ないと思ったらアッシュやキースの背後を見せるなどして、敵の攻撃対象を別へ向けさせよう。リーンは目前のバット2匹と橋の敵を攻撃だ。

BATTLE 5 狙いは本体のみ

まずホセとリーンで近くの触手を倒して、残りのメンバーはすべて前進させる。触手を倒しても経験値はもらえないので、近くにいて邪魔な触手以外は無視し、本体への攻撃を優先すること。とはいえ、本体の攻撃力と防御力は並外れており、いくらアッシュやキースといえども本体の繰り出す攻撃を2発耐えられるか否かは、際どいところである。一度攻撃を仕掛けてみて回復が間に合わないようなら敵目前で待機させて支援効果の足しにしよう。その場合弓と魔法を主に攻めるといい。

BATTLE 6 どちらの橋を選ぶ?

掛け橋は2つあるが、向かって右側の橋から攻めていこう。まず、橋の上に防御力のあるキースからラドーを置いて盾を作る。そして、その後ろに弓兵、魔法使いを配備して、敵を1匹ずつ確実に攻撃していこう。盾の役割となっているキャラに攻撃させてしまうと、その時に受ける反撃と敵ターンの攻撃で倒されてしまうことがある。このため攻撃後に回復する術がない時は防御に徹したほうが無難。ここのボスは回復魔法を使うので経験値稼ぎを行おう。

キャラクター別分析 戦場での行動とクラスチェンジ

◆アッシュ・ランバート
攻防のバランスが良く、さらに魔法も使える万能キャラ。戦場では前線で活躍していけるパワーを持っているが、敗北条件にアッシュの死亡が多いので、注意しながら進撃する必要がある。

◆キース・バルドー
クラスを「甲」にして、直接攻撃に対する強大な盾と化すのが理想。甲は攻撃魔法に弱いので魔術師が多いステージでは後退させるか、わざとおとりにして別部隊を進撃させるのもいいだろう。

◆ホセ・カルロス
彼の弓による間接攻撃は強烈で、攻略には欠かせない存在だ。クラスも「弓」がオススメだろう。戦場では敵の行動範囲外から攻撃していくため、常に周りの状況に気を配っておく必要がある。

◆エリナ・リーン
魔法の使い手。クラスは「魔」にして攻撃魔法のプロフェッショナルを目指すといい。戦場では甲や武の背後に配置して、いつでも魔法を唱えられるようにしておきたい。MP回復アイテムが必需品。

©1995 1997 KONAMI　ALL RIGHTS RESERVED.

追加ステージ出現！

エンディングを迎えた後に始まる新たな旅

サターン版だけのオリジナル追加ステージの存在は今までに紹介してきたが、今回その詳細が明らかとなった。追加ステージ数は10面あり、通常の隠しステージ同様に宝箱が必ず配置されている。ある条件を満たしてエンディングを迎えると進むことができるようだ。

迷路。迷路をかたどった地形に点在する敵の数々。マップが狭いので敵を囲むことは難しいだろう。

波島。写真ではわかりにくいが、細長い足場が四角を描いており、奥にブロックの山が積まれている。

掃滅作戦。正方形に近い広大な大地で繰り広げられる戦闘。敵の数も多いので乱戦は必至だろう。

熱砂の荒野。どこまでの続く砂地が印象的なステージ。横幅が狭く、侵攻も比較的に楽かもしれない。

沼気の渓谷。こちらも細長い地形が印象的。起伏が激しい分、戦略が重要になってくるだろう。

地下壕。屋根のようなものがあり、ブロックが積み重なっているステージ。敵数は少ないようだが……。

砂漠と偶像。スフィンクスとピラミッドがある。ピラミッドの上にはおびただしい数の敵が……。

最大の光線。写真を見る限りではステージの名称と構成の関係がかみ合わないが…。

第2章 野望と狂気の島

消息不明となったベラスコ将軍の探索を命じられた一行は、ギルバレス島へと渡った。多くの神話や伝説が言い伝えられ、神秘の島とも呼ばれるこの小島には、一体何が待ち受けているのだろうか。

BATTLE 7 殺したらダメだよ

まず、リーンで正面左側の石像を倒し、本隊を右側へ向かわせ、ブロックを押して村人の侵入を阻止する。すると村人は右側から迫ってくるので、接触する直前まで引きつけてから行動開始（8ターン目）、目の前のボックスを押して全軍が通り過ぎたあと、今度は村人の追跡を阻止するようにブロックを押し戻そう。その後は前進して左旋回するルートを取ろう。

BATTLE 8 全滅は簡単だが…

まず前進して犬を倒す。ドルメンはサリアのミスティックシールドをかけて岩石隣へ配置して、その背後にサリアとアモンを避難させる。本隊はスイッチを押したら一目散にドルメンたちの元へ向かおう。このステージの敵を全滅させるのは簡単だが、敵陣地に埋もれたアイテムを取得しようとすると少し考える必要がある。そのアイテムを取るために役立つのがスペルバインドだ。敵を何匹か麻痺させて取りにいこう。魔法が失敗することもあるので、コンテニューセーブをお忘れなく。

BATTLE 9 敵を迎え撃て

スタートポイントからあまり動かなくてもよいのだが、まずリーンたちを無事に救出したら、今度は逆方向へと部隊を侵攻させていこう。これは隠しアイテムを発掘しにいくためだ。酒場で話を聞いていればその場所はピンとくるはず。前の面同様に敵を麻痺させてから取りにいくのも良いが、麻痺の効力には波があるので敵が大量に存在している間に取得した方が無難である。毒沼にだけは入らないように。

BATTLE 10 矢の雨に耐えろ

このステージ最大の敵は城壁の上から容赦なく矢を放ってくるゴブリンだ。城壁へ登るための昇降機は、交互に動作させる必要があるので部隊を、甲、弓、回復系と3等分させよう。前線に位置する甲にはミスティックシールドをかけておくとその後展開が楽になる。また、城壁の上にいる弓兵は弱ったキャラに集中攻撃を浴びせてくるが、城壁に上がるまではどうにもならないので、まめに回復していこう。城壁の弓兵を倒してしまえばクリアは目前だ。

BATTLE 11 魔物と化したベラスコ

最初ザコは動かないが、行動範囲の広いブラッドエレメンタルと攻撃範囲が広い弓兵は、こちらがその射程内に踏み込むと猛然と攻めてくる。この習性を利用して1匹ずつおびき出そう。敵をおびき出したらすぐに戦力を左右に分散して、まず弓兵をすばやく倒す。邪魔な弓兵を倒したあとはゴーレムとソルジャーに魔法→弓→直接攻撃の順で攻撃を仕掛ける。ベラスコ戦では、彼の攻撃魔法に警戒しながら取り囲むように接近していき、すべての戦力を集めて攻撃を仕掛けていこう。

BATTLE 12 1匹も逃がすな

中央からアッシュ、キース、サリアを突破させ、その左側にアモンを、右側にホセをそれぞれ進ませる。そして画面左端にドルメン、画面右端にラドーを進ませれば敵の逃げ道はなくなる。それぞれの方向から全員で前進すればターン制限内に全滅できるはず。最後には画面奥の左右に犬を追いつめることになるが、左側の犬の数が多くなるので、中央の3人は左側へ2人、右側へ1人振り分けるのがポイントだ。また、弓兵の使い方も決め手となるだろう。

キャラクター別分析 戦場での行動とクラスチェンジ

◆ホルクス・ターナー
部隊の命綱とも言える回復魔法の使い手。回復以外にも攻撃補助魔法も得意で戦闘をせずとも経験値を稼げるのが強み。彼は「聖」にして、戦場では敵の攻撃を受けない所に配備しておこう。

◆リーン・シヴァ
弓の使い手は何人いても困らないのだが、「戦」に対して強く機動力もある「飛」の存在も捨て難い。彼女は飛にして、アイテム収集や敵にとどめを刺す副戦力として使うといいだろう。

◆ラドー・マークス
「戦」よりは「甲」が似合う力強さを持っている。機動力は無くとも頑丈な体は攻略の上で欠かせない存在となるだろう。攻撃魔法には弱いが、全体的に肉弾戦が多いので彼は甲で決まり。

◆ドルメン・ガラン
力より技というタイプ。クラスは「戦」がいいだろう。戦場では甲と共に行動をとり、甲で倒しそこねた敵を倒すようにする。前線に立たせるには防御力が乏しいので甲や聖と組ませること。

隠しステージへの道

旅の途中で埋もれたアイテムを探し出せ

このゲームに元から存在する6つの隠しステージ。そこへ行くために必要なアイテムは、戦場のどこかに埋もれていたり、人からもらえたりする。キーオブ…というそのアイテムを見つけたら、アッシュに装備させて転職神殿を訪れてみよう。全ての隠しステージを制覇すると凄いことが……。

◆キーオブノヴァ

中央に山を挟んで味方と敵が配置されている。敵のレベルは主人公と同じだ。

◆キーオブアース

迷路のように入り組んだ足場の上に、間接攻撃を得意とする敵が存在する。

◆キーオブマナ

敵が1匹と多くの宝箱。勝利条件は敵の全滅なので、敵を倒すと宝は取れないぞ。

◆キーオブケイオス

起伏の激しい地形に露骨に設置されたブロック。そうここは一種のパズル面だ。

◆キーオブロゴス

宝はすぐに取れるが、おびただしい数の敵を全滅させないとクリアにはならない。

◆キーオブヘブン

すべての宝を集めるとここへ。最後なので敵もボスクラスだけで構成されている。

第3章 明日への脱出

ギルバレス島での悪夢。帝国軍の策略に陥れられたアッシュ達は、彼らの野望を阻止することを決意する。しかし、アッシュは時の狭間に飲み込まれてしまった。現世への復活は遂げられるのか!?

BATTLE 13 なにも問題はない

時の狭間に迷い込んでしまったアッシュ、サリア、ラドー。ベラスコ将軍に別れを告げると、その地に墓標を立てる。それもつかの間、血の匂いに集まってきたゴーストに3人は襲われてしまう。狭い地形での闘いになるが、5匹程度のゴーストを倒せばステージクリアとなる。また、ゴースト達はかなり弱いので、誰が攻撃しても一撃で倒すことができるだろう。3人とも別の方向へ向かい、すばやくゴーストを撃退して次のステージへ進もう。

BATTLE 14 魔法塔を死守せよ

現世へ戻るためにサムデラが作り出した魔法陣。しかし、そのために必要なパワーを集める魔法塔がゴーストに襲われてしまう。魔法塔はゴーストの攻撃一発で壊れてしまうえに、ゴーストは倒せば倒しただけ出現するので、4本すべての魔法塔を守るのは不可能。1本だけを死守すべく、魔法塔を背にして円陣を組もう。ゴーストは反撃だけで十分倒せるので、ヘタな攻撃は避けて回復温存に努めたい。ちなみに、次のステージはすぐに戦闘が始まるので回復アイテムは買い揃えておこう。

BATTLE 15 敵を挟み込め

アッシュとラドーを盾にして、その後ろからサムデラの攻撃魔法を仕掛けよう。バスターエンブレムを使えるとかなり有効で、マップ中央まで飛び出してから仕掛ければ大量の敵に大ダメージを与えられる。もちろんそんな豪快なことをしたあとは窮地に立たされるので、アッシュ、ラドー、サリアで弱った敵にとどめを刺して、次のターンで受けるダメージを最小限に抑えるようにしたい。ホセ達も階段を基点にして1匹ずつ慎重に敵を倒していこう。

BATTLE 16 攻撃魔法を活用

目前にある岩石の前に体力に自信のある戦士をエサにして敵を寄せ集め、岩石とバスターエンブレムで一気に攻めよう。弱った敵もすぐに倒すこと。

BATTLE 17 5ターン目に動け

まずホルクスがブロックを押して、逃げ道の1つを塞ぐ。本隊は攻撃魔法などで敵全体にダメージを与えつつ逃げ道を塞いでいこう。

BATTLE 18 背後から攻撃

倒し方は、2マス以上ある通路で敵に背後を向けておびき出すか、攻撃魔法を使おう。背後からの攻撃が当たりさえすれば誰でも一撃で仕留めることができる。

BATTLE 19 順当に進めよう

まずキースを間接攻撃の受けない場所へ避難させる。あとは2ターン目に現れるアッシュ達で今までどおりに闘っていけば問題はない。

キャラクター別分析 戦場での行動とクラスチェンジ

◆アモン
彼のクラスは便利な「弓」で決まりだが、全体的に攻撃力や防御力が低いので、優先して経験値を稼がせてあげたい。戦場での行動は、特に敵の攻撃を警戒して慎重に行動させよう。

◆サリア
「聖」と「武」で悩まされる。戦略が苦手で、各面で誰かしら死んでいるという人は「聖」を、それ以外の人は「武」を。それによって行動も異なるが、前線に出さないのはどちらも同じだ。

◆サムデラ・ルース
「魔」で決まり。強力な攻撃魔法を使えるようになるので、とても役に立つ存在。前線のすぐ後ろへ配置して、いつでも魔法を放てるようにしておく。MP回復のアイテムも必ず持たせよう。

◆ゲニウス・シュタインホフ
最後に仲間になる人物。ここまでの展開を見て必要だと思う方のクラスを選択するとよい。その選択を間違えたからといって、後半の展開が急変することはないので、ご心配なく。

BLUE BREAKER ブルーブレイカー
～剣よりも微笑みを～

COMING SOON SOFT

完成度 90%

●ヒューマン／ヒューネックス
●発売中(11月27日発売)
●6,200円●恋愛RPG
●全年齢推奨

編集部から一言　待ちに待ったファンのみんなは、今ごろブルブレザルとなって眠い目をこすっているところでしょうか。さて、今回から始まる攻略は、買ってみたけど難しいよ～って人のガイドとなるべく心がけました。やり込めばよさがわかるはず。ラブラブ気分に浸ってね。

女の子をゲットできない人はここをチェック！

「ブルーブレイカー」は、魔王を倒すという目標と、結婚相手をゲットするという2つの目的を持った複雑なゲームだ。強制ゲームオーバーがないから、単純に魔王を倒すという目標だけなら誰でもクリアできるだろう。しかし、問題は花嫁のほうだ。

女の子と出会ったら、ギルドで会話すること。パーティに誘えるようになるよ。

いろんな女の子と出会うには？

ゲームに登場し、プレイヤーとパーティを組める女性キャラは、すべて花嫁としてゲット可能だ。しかしそのためには、まず知り合ってパーティが組める状態に持っていかないといけない。女の子と出会うには、特定の条件を満たすことが必要で、なかにはかなり複雑なイベントがらみのキャラクターもいる。また、PC-FXで周知のことだが、何度かゲームをクリアしないとパーティに入らない隠しキャラもいる。　最初のプレイでは、最大8人までの女性と知り合うことができるので、全員とパーティが組めるようにしよう。

序盤は動きまわれ

女性キャラ出現の簡単なパターンとしては、ともかくその場所へ行けばよいというものがある。また、ある特定の場所へ行けば、イベントが誘発する場合もある。序盤はなるべく歩き回り、行ける範囲は行っておくべきだ。

イベントを見逃すな

イベントがらみのキャラクターも多い。ギルドで情報が手に入ったら、なるべくその場所へ行き、あたりを探してみること。また、ギルドで情報を得るためにも、無理せずに中継地点で休息を取るようにしたほうがよい。

女の子と仲良くなれないのはなぜ？

魔王を倒しても、花嫁をゲットできないエンディングでは意味がない。女性キャラには、好感度、信頼度、愛情という内部パラメータがある。最初は愛情というパラメータはないが、好感度と信頼度が一定値に達すれば発生し、エンディングに深く影響する。これらの内部パラメータは、プレイヤーの些細な行動で変化するので、常に自分の行動には気を付けておこう。

誰か1人にターゲットを絞らないと、1人もゲットできない場合があるよ。

冒険中の注意

●誰も死なせるな

戦闘中にいいところを見せれば、女性の好感度や信頼度がアップするが、死んだら逆に落ちてしまう。だから戦闘中には、誰も死なせてはいけない。もちろん、自分が死んでもダメ。

●疲れさせちゃダメ

あまり長い間女性を連れたまま動き回ってはいけない。女の子は、戦闘を繰り返すと疲れて不満を言いだし、好感度ダウンだ。ギルドでまめに休息し、日程より女性を大事にしよう。

ギルドでの行動

●セリフの変化に注意

ギルドでは、なるべく女の子と話をして状態を把握しておこう。女の子の機嫌が悪いときは、なにをしてもうまくいかない。周期的なものもあるので、そんなときはしばらくほおっておこう。

●プレゼントはいいものを

女の子へのプレゼントは、安いものをあげてもなんの変化もない。はっきりいって、売られているようなものはダメだ。いいものは、ダンジョンの宝箱の中にあるので、探索しよう。

戦闘時に指示を出すべきか？

戦闘は基本的にオートだが、自分に都合がいい命令を出したいときがある。しかし、個人に指示を出すと、多くの場合マイナス効果がある。ただし、愛情値は上がるので、終盤はときどき指示を出すようにしよう。

必要以上に指示を出さないようにしたほうが無難だろう。

© Hunex ©NEC Home Electronics,Ltd. 1996,1997 ©HUMAN 1997

女の子たちの個性と出会いの条件

アーシャ Asha

アーシャは、いっしょにいる期間が一番長いので、攻略が比較的楽。しかも、回復系の技が使えるので、メインで狙っていなくても、3人目としてパーティに入れておきたい。

アーシャに対するプレゼントとしては、「女神の指輪」「精書全50巻」など、聖なるものが最適。

出会いのパターン

アーシャは、ゲーム開始直後から仲間になる。ギルドでの登録時も、ふざけた態度は×。

戦闘時の特徴

彼女がパーティにいれば、移動時にHPが自動回復する。また、回復系の技が使えるため、パーティに欠かせない存在。また、戦闘時に倒れても、1度だけ復活可能。

＜特性：守護者の加護＞
歩いていると全員のHPが回復していく

これほど使える能力を持ったキャラはほかにはいないだろう。

カルミー Karmi

武闘派のカルミーは、女性として扱いづらいところもあるが、基本はほかの女の子と変わらない。武力が高いので、有利なキャラでもある。

プレゼントとしては、「溶岩の像」や「ミスリルの砥石」といったものが最適。「乙女のブーケ」など女の子らしいものも意外とよい。

序盤からこれだけの武力があれば心強い。

出会いのパターン

傭兵の国ハイードのギルドへ入ったときに、一定の確率で登場する。すでにサージュが登場している場合は、火の守護日に確実に現れる。比較的序盤に出会うことができるだろう。

戦闘時の特徴

全員の攻撃力が1.2倍になるので、攻撃力重視のパーティには必須。しかも、彼女自身の物理攻撃力が高く、技も強力。強敵がいる場所には同行してほしいところだ。

サージュ Sarge

呪術が得意なサージュは、物理戦闘が苦手なので、出すぎないように注意。足止めの技などが便利なので、ボス戦のときなどに有利だ。

彼女へのプレゼントとしては、「楽しい呪術」「月刊呪術」といった呪術系の本が最適。さらに、意外と「大人の口紅」も喜ばれる。

戦闘時の特徴

彼女がパーティにいれば、戦闘に突入したときに敵のHPが通常より減っている。HPは低いものの、技の攻撃力が大きいので、育てれば強力。対ボス戦にも有効だ。

出会いのパターン

彼女と出会うためには、ルーイン遺跡の1階奥まで入らなければならない。カルミーが登場していれば、闇の守護日に確実に現れるが、そうでない場合は一定の確率で登場する。

ひ弱なようで実はけっこう強力な技がある。

＜特性：体力吸収＞
戦闘突入時、敵のHPが通常時より少ない

ヤーム Yarm

けっこう遠い地域にいるので、彼女をゲットしたければ早めにシバへ行ったほうがよい。カルミー＋アーシャのパーティで強引に進もう。

彼女は盗賊なので、「金になる木」「財宝の地図」など、お金に関係するアイテムをプレゼントしよう。「三柱の鏡」もけっこういける。

戦闘時の特徴

猫科の彼女は動きが素早い。素早い敵が多くいる場所では、彼女がいると心強いだろう。また、彼女がパーティにいると戦闘での入手金が多いので、資金稼ぎに便利。

出会いのパターン

凍牙を持ってシバへ2度以上行く。ナルターが登場していれば、風の守護日に確実に登場。

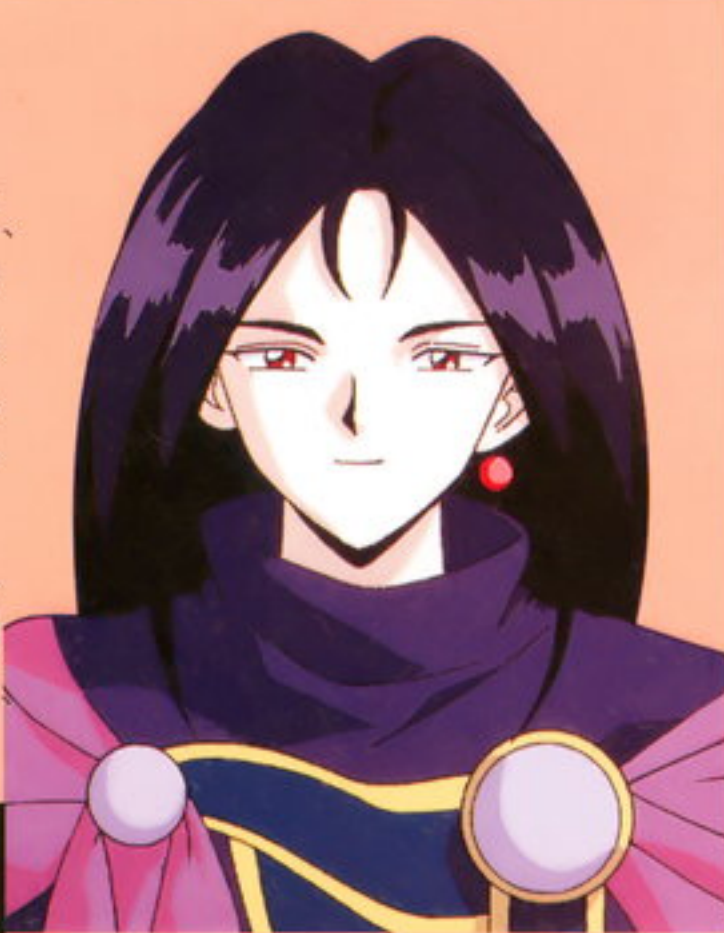
＜特性＞
戦闘終了時に得られるお金が多い

金欠のときは、彼女をパーティに入れてダンジョンに潜れば大助かり。

ナルター Naruta

ナルターは、性格が性格なだけに、エンディングクリアがけっこうキツイ。好意がある状態に変化するのも遅いので、じっくり責めていこう。また、アーシャ、ターナ、ハミュンとは相性が悪いから注意。

彼女にプレゼントすべきものは、意外かもしれないが「天使の羽根」「吟遊詩人の本」といったもの。また、「六柱の宝剣」も喜ばれる。

攻撃力が高いから終盤は頼りになる存在だ。

戦闘時の特徴

彼女の攻撃力は、全女性のなかでも一、二をあらそうほどのもの。攻撃系の技もずば抜けており、ボス戦にも重宝するだろう。また、戦闘突入時に敵の防御力が通常より低くなるので、強めの敵がいる地帯も安心して移動できる。

出会いのパターン

「中継地点6の洞窟で異変が起きている」という情報を得たあとで、その洞窟の奥へ行けば、出会うことができる。情報を見逃して9日間が過ぎてしまうと、ナルターが登場しなくなる。

ハミュン Hammune

こう見えても大魔法使いの弟子。彼女は、登場時期が遅いということもあるが、エンディングまでの数値的なものが厳しい。ハミュンを狙う場合は、その前提となるアーシャのイベントを早めにクリアすること。

ハミュンの好きなものは、もちろん魔導関係。「真・魔導書」「精霊の腕輪」などがお気に入り。また、「大人の口紅」も好印象。

出会いのパターン

ハミュンと出会うには、アーシャが病気になるイベントの後で、魔法王国マグへ行くこと。クーマの選択肢では、「力ずく」「他に方法は」を回答。ハミュンの要望には素直に応じよう。

戦闘時の特徴

彼女がいっしょにいると、魔法防御が通常の1.2倍になる。魔法攻撃に関してはずば抜けているが、HPや防御力が低いので注意。

魔法に関してはとんでもない強さを誇る。守護日に応じた魔法を使おう。

マヤ Maya

機械王国シンマ出身の彼女は、いろいろと謎めいたイベントが多い。エンディングクリアまでの数値的なものはそう難しくないが、イベントでの選択肢が運命を分ける。

彼女の好きなアイテムは、「オルゴール」や「乙女のブーケ」。さらに、なぜか「漢のギプス」。

地味なようで使えるキャラ。状況に応じてパーティに入ってもらおう。

戦闘時の特徴

彼女がパーティにいると、全員の攻撃が確実にヒットし、クリティカルヒットが出やすくなる。彼女自身の攻撃力も高く、ボス戦ではけっこう有利に戦えるだろう。

出会いのパターン

シンマへ行ったのちギルドへ2度以上行くこと。通常は一定の確率で、ターナが登場している場合には、地の守護日に確実にイベントが発生する。

ターナ Turner

なんだかすごく幼いように見えるが、妖精族なので問題ない？ 出会いまではちょっと手間取るが、エンディングクリアは比較的楽。

彼女の好きなものは、「水晶の櫛」や「精霊の盆栽」といった自然的なもの。見かけは子供っぽいが、「大人の口紅」もお気に入り。

戦闘時の特徴

歩いていると全員のEPが回復するため、技を多様するキャラクターに同行すると有利。また、彼女の攻撃は弓による長距離攻撃なので、後方支援にピッタリ。

出会いのパターン

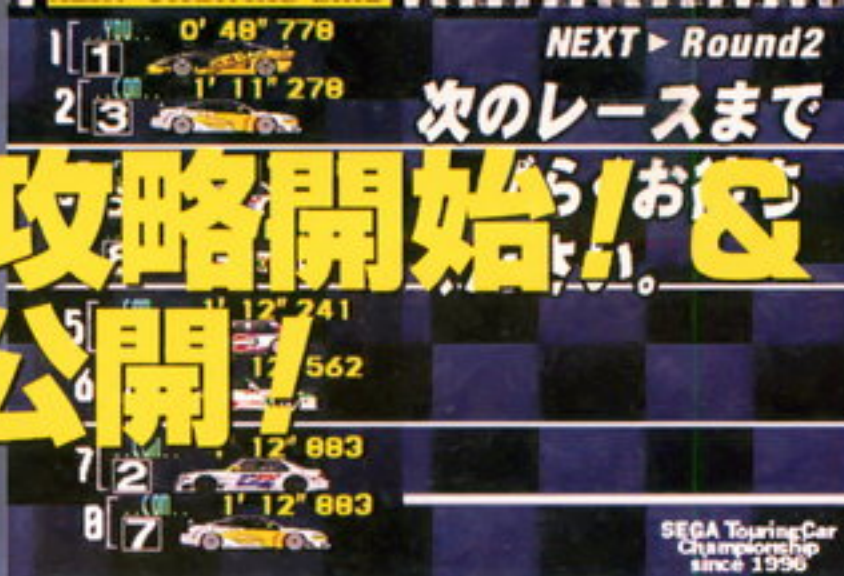
序盤で魔法王国マグでの流行病イベントが起きるので、ギルドで情報を得てから妖精の国アイリーへ行くこと。ターナと出会えば、街へ入れるようになる。

ＥＰが乏しい序盤では貴重な存在。彼女の守護系の技もけっこう便利。

発売直後！いよいよ攻略開始！＆新フィーチャーも大公開！

完成度 100%

●セガ●11月27日発売予定●レース●5,800円●2人同時プレイ可能●マルチコントローラー、ハンドルコントローラー対応●全年齢推奨

メーカーから一言　とりあえずすべてのプレイメニューを出現させるまで走ってください。その頃にはほかのレースゲームが止まって見える程のスピード中毒になっていることでしょう。12月25日のネットイベントもよろしく。（AM分室／高部）

SEGA Touring Car Championship SATURN EDITION

今回はいよいよ攻略へ突入！　ということで第1戦のワンポイント攻略から、とっておきの新フィーチャーであるAIカーの全貌をお届けする。コイツは必見だ!!

マシンを育てられるAIカー出現!!

何とマシンを育てられる（？）という謎の新フィーチャーが明らかになったので紹介しよう。これはサターンサイドでのみ可能なフィーチャーで、マシンセレクトでSEGA RACING PROTO（黄＆黒）のマシンを選び、そのクルマでCHAMPIONSHIPを何度も走ることでプレイヤーの速さやライン取りなどを採取、最終的にプレイヤーの分身を作ってしまう、というもの。マシン自体の性能はズバ抜けて高いというものではないが、特性自体はFRのそれに近く、普段からFRを使っている人は楽にドライブできる。

これがどことなくCカーにも似ているSEGA RACING PROTO。ちなみにこのマシンは最初からいきなり選べるのではなく、ある条件を満たして初めて使用可能になる。

SEGA RACING PROTO出現!!

マシン特性は非常にマイルドなFRといった感じ。特に変なクセもなく、高速域でも実にコントローラブルだ。

育てたマシンとレースを楽しむことも！

CPU CARをAIにすると出てくるアザーカーがすべてプレイヤーの分身に。つまり同じレベルでのバトルになるのだ。

マシンを育てて何をするのかというと、まずはその育てたマシンでCHAMPIONSHIPを戦わせるのが1つ。そしてOPTIONモードでCPU CARをAIにしてレースをすると、そこで出てくるアザーカーがすべてプレイヤーの分身AIカーになり、激しいデットヒートを楽しめるというのが1つだ。どちらも今までのレースゲームにはない要素なのでぜひ楽しんでみてほしい。

アザーカーすべてが自分の分身になる!?

AIカーを使ったバトルもできる!?

例えばカートリッジにAIデータをコピーして友達に貸し、VS RACEモードを選ぶと育てたAIカーとのバーチャル対戦を楽しむこともできる。最強のAIカーを育てて、友達に挑んでみるのも面白いだろう。こういう遊び方もサターン版「STCC」ならではだ。

実に様々な遊び方ができるAIカー。これで育てがいもあるというものだ。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1997

How to Drive? ツーリングカーを走らせるノウハウ

「STCC」を攻略するうえで基本となる走らせ方を3つ紹介しよう。

1 荷重移動を使いこなす

荷重移動というのは、クルマにかかっている荷重（簡単にいうと最も重くなっている部分）を動かすことで、より楽にドライブするための最も基本的な手段だ。考えてみればわかるが、クルマは加速時にはリヤ（後ろ）側に荷重がかかり、減速時にはフロント（前側）に荷重がかかる。荷重がかかるということは、そのぶん下へ押しつける力が強くなるわけで、加速時にはステアリングの反応は鈍くなるが、アクセルを戻すかブレーキを踏むことでフロント荷重を増やし、曲がりやすくすることもできる。

2 ラフな操作はタブー

特にノーマルパッドでの操作は乱暴になりがちなので注意。

特にFR車でいえることだが、アクセル、ブレーキ、ステアリング共に乱暴な操作は即、姿勢の乱れへとつながってしまう。特にステアリングを切りながらのブレーキング、ヘアピンなどの超低速域からの立ち上りで舵角がまだ残っている状態でのアクセルオンは要注意だ。丁寧な操作を心掛けよう。

3 レコードラインを走る

路面上の黒い筋がレコードライン。そこをトレースしよう。

よくライン取りがわからない、という人がいるが、「STCC」の場合はレコードラインが見えているので、そこをトレースすればOKだ。レコードラインというのは路面に黒く残ったラインのことで、多くのマシンが通る故にゴムが黒く残るワケ。ベストではないが安全なラインといえるだろう。

Circuit Attack Country circuitの走り方は？

では実際に第1戦での走り方を見ていこう。攻略自体は非常に楽だ。

これが第1戦のコースレイアウト。見ての通り、レイアウト自体は簡単だ。

終始6速ホールド全開走行が基本

このコースはコーナーも少ないうえに、コーナー自体が非常に緩やかでバンクもついているため、どんなマシンであれ、サターンサイドならば終始6速入れっ放しの全開走行でラップできてしまう。コース自体簡単ではあるが、強いて難しいポイントを挙げるなら1コーナー、最終コーナー手前の右、そして最終コーナーの3カ所。まず1コーナーだが、ここは脱出ポイントでちょうどギャップに差し掛かるためにマシン挙動を乱しやすい。早めにマシンの向きを変えてからギャップ直前でステアリングをニュートラルに戻して脱出、というパターンが美しいだろう。最終コーナー直前の右は、ステアリングを当てる角度が難しく、浅いとアウト側の壁に接触し、深すぎると失速してしまう。ここはとにかくレコードラインを外さないことが重要だろう。最終コーナーはアウト・イン・アウトを死守し、脱出速度をなるべく高くすることが最重要だ。

ARCADE SIDEでは？

アーケードサイドではサターンサイドよりもタイヤグリップが低くなるため、基本的な攻略法は同じながらもさらに丁寧な走り方が要求される。特に難しくなるのが1コーナーと最終コーナーで、どちらもアンダーステアが出やすく、アプローチタイミングが遅れると即、ウォールと接触してしまうため、早め早めのアプローチは基本として、1コーナーでは脱出手前でいったん5速へ入れるなどのテクニックも必要になる。

魔の1コーナー。基本は6速全開だが、曲がり切らない場合は一度5速へ。

1コーナーはインを確実に突くこと。また出口のギャップで姿勢を乱さないように。

3コーナーは視界が悪いために早目のアプローチが重要。遅れるとコースアウト必至だ。

最終コーナーは手前のブリッジを通過した直後に切り始めるとうまくインを突ける。

最終コーナーもインを突けないと辛い。脱出速度はタイムに大きく響くぞ。

2コーナーはレコードラインをキープしつつ立ち上がっていく。ステアリングの切り過ぎに注意！

BOYSアイドル育成シミュレーション

Hop Step あいどる☆

トップアイドルに向かってGO!!

ついに発売日まで秒読みとなったBOYSアイドル育成シュミレーション「Hop Step あいどる☆」。公認ファンクラブを開設するや、入会希望者が殺到。発売後はホームページを開設するかもしれない、と言われるほどの人気だけど、予約はもう済ませたかな？　今回はプレイ前のおさらいを兼ねて、スカウト&育成のポイントを見ていっちゃおう！　自分だけのアイドルたちに、もうすぐ会えるよ！

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●メディアエンターテイメント
●12月4日発売予定
●6,800円●アイドル育成シミュレーション
●全年齢推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言　いよいよ発売目前です！　予約キャンペーンは12月4日消印有効なので、まだ予約していない人はぜひSHOPへ！　BOYSユーザーの皆さんも、ぜひ個性豊かなアイドルたちと遊んでくださいね。
（譲二の罪作りな台詞にめろめろの広報部　くらした）

1.スカウト時の心得

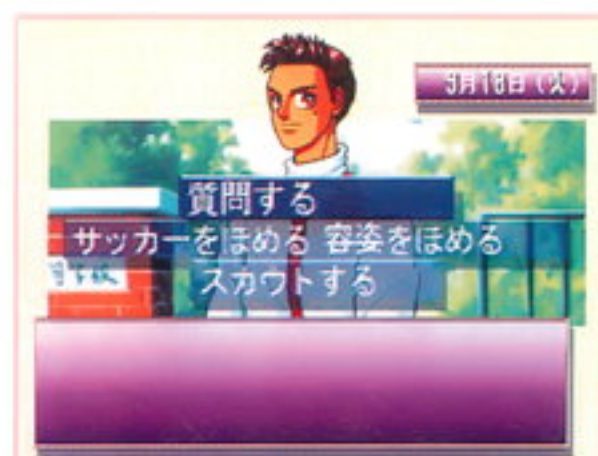
まずはスカウトの仕方からだけど、とりあえず、自分の設定をしよう。漢字も使える名前設定で、名字・名前に愛称(呼んでもらえる!?)を決め、誕生日と血液型、性別を決定したらゲームスタート！　敏腕マネージャーについてきてもらい、まずは街へアイドルとなる光る素材の男の子を探しにいこう。

場所や容姿にかかわらず、人の目に留まるのが真のアイドル。そんな素材をスカウトする手順は、右のとおりだ！

①行き先を決める

新宿・原宿・渋谷・広尾・六本木・秋葉原・浅草の7カ所から選択できる。各場所に人が集まる曜日などは、現実と同じ。

②情報を集める

街では人が話すことに耳を傾けよう。場所についての情報を手に入れると、その街で行動できる場所が増えていくのだ。

③交渉する

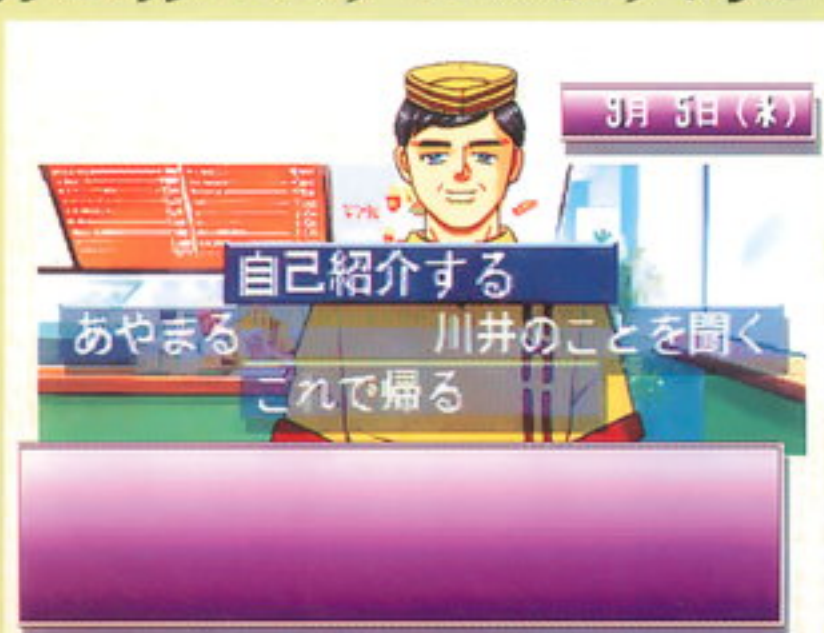
アイドルにしたい男の子と出会ったら、さっそくスカウト交渉。ベストスカウトしたい人は、行く場所、交渉の進め方に要注意。

ベストスカウトとは？

スカウトには、こちらが交渉して事務所に所属してもらう「普通のスカウト」と、相手が意欲的にアイドルを目指してくれる「ベストスカウト」がある。ベストスカウトを成功させるには、交渉の仕方や場所がポイント。相手がアイドルという夢に意欲を燃やしてくれる、そんなシチュエーションへ持っていくのがコツなのだ。ベストスカウトを行うと、アイドルとプロデューサーとの初期親密度が高い状態で育成に入れる。

スカウト時のポイント

①将を射んとすればまず馬を

混んだ店先でスカウトをしたら、ちょっとこちらへ、と店長に呼ばれた。さてどうする？

素質のある男の子たち。だが彼らにも、自分の生活や、友達、家族がいる。スカウトしたいコにそんな相手がいたら、その人達にも好意的に接したほうがいい。中には、芸能界入りを渋る相手にアイドルの仕事を薦めてくれる人もいるのだ。とにかく男の子をゲットしたい人は、周りにも気をつかおう。

②三顧の礼

いきなり初対面で「アイドルにならないか？」と言っても怪しまれるのがオチ。だが2回、3回と足を運べば、打ち解けてくれるハズ。ゲットしたい子を見つけたら、一度は断られても、スカウト可能期限中は足を運び続けてみよう。いつかは、こちらの熱意に相手が折れてくれるかもしれないぞ！

偉そうにこんなことを言う相手も。だが、怒らずまた足を運ぼう。次は何か進展するかも？

2.グループ結成時の心得

男の子が何人か揃ったら（もちろんソロもアリ）、次はいよいよグループ結成の選考に入る。一度決めちゃうと、あぶれた男の子は育成できないから、好みや男の子達の能力を良く考えて、メンバーを選考しよう。グループを組んだら、次はリーダーを決めることになる。リーダーシップが取れる素質のあるコをよく見極めて決めよう。

メンバーの能力値やデータを見ながら、1～5人までを選考。グループを組むと、グループ名を決定する。

リーダー決定

グループ結成後は、グループをまとめるリーダーを決めよう。リーダーには、グループ全体の状態も尋ねられる。見た目や性格にかかわらず、リーダーシップが高い男の子もいるみたいだぞ。

活動時のポイント

何はともあれまず「相性」！

グループを組む時に大切なのが「相性」。相性が悪いと、男の子たちが暮らしている寮で、ケンカしたりするのだ。最悪だと解散状態に追い込まれ、スキャンダルにもなってしまう。だが、仲の悪いメンバーも、レッスンや仕事を一緒にこなすうちに仲良くなる。反対に仲が悪くなることもあるので、日曜には必ず面接を行い、メンバー同士の相性を確認しよう。

●相性はどんどん変わっていくのだ

男の子たちには相性があり、最初から好きな相手、嫌いな相手がいる。最初は最悪だったとしても、プロデューサーの采配しだいで相性は変わる。キミの腕の見せどころだぞ。

最初はこうでも ↓ こうなったり！

自分に自信があり、2人とも個性が強い稲田と岩崎。最初は仲がすごく悪いけど……「あのヤロー」から、「ジョージ」と名前で呼ぶぐらいにまで仲良くすることも可能だ。

相性チェーーック!!

リーダーに聞く

リーダーからグループの全体状況を聞ける他、メンバーの相性も教えてもらえる。

合宿所を訪ねる

日曜日にアイドルたちの様子を見ることができる“合宿所”。ここでは、仲のいい男の子たちのツーショットの他、仲の悪いコたちのケンカの場面を見ることもできる。ケンカは仲裁できるが、仲裁の仕方や仲裁する相手を間違えると、男の子は気分を悪くしてしまうぞ。

レッスンや仕事で……

レッスンや仕事を一緒にこなしていると、だんだん仲良くなる。グループの人間関係がギクシャクしていたら、一緒に行動させよう！

デートで……

恋を取るか仕事を取るか

相性に影響してくるもう1つの要素、それがデートだ。気分転換程度ならいいが、2人以上と同時に、深い付き合いになってしまうと、その2人の仲が悪くなるぞ。また、1人のメンバーと深く付き合っていると、メンバーの仲がぎくしゃくすることもあるようだ。恋を取るか、仕事を取るか、悩むところだね。

グループとソロ

グループアイドルの行動方針や仕事の取り方には、必ず「グループ」と「ソロ」がある。グループで行動するとグループ全体の人気が上がり、同じ仕事や練習をこなすため、メンバーの結束も強くなる。

だが、個性を伸ばしたり、それぞれ異なる個々の欠点を埋めたりするには、グループ行動は不向きだ。かといって、ソロ活動をメインにさせていると、今度は“グループ人気”が上がらず、相性にも問題が出かねない。男の子たちの持つ個性を伸ばしてやりつつ、グループ全体を仲良くさせ、トップアイドルに押し上げる。それこそ、プロデューサーの力が発揮される場面であり、大きな楽しみでもあるのだ。

©1997 Media Entertainment Inc.／Kiss in the Dark

あなたの恋愛放課後恋 ―恋のエチュード―

自分の気持ちに一直線

休日の楽しいひととき。妹みたいな彼女を連れてどんな気分なんだろう。

主人公のことが大が３つ付くくらい好きなななせ。初めから主人公と付き合いたいがためにクラブに参加。彼女にとっての恋愛クラブは、学年の違う主人公と唯一、会話のできるとても貴重な場所なのだ。主人公に一途な彼女のアピールには圧倒されるぞ。

PROFILE

●ほりかわななせ●4月11日生まれ
●杜陽学園高等学校1年●B型
●T156 B80 W56 H84
♥今、お料理を特訓中です

堀川ななせ
HORIKAWA NANASE

ななせの気持ちを受け止められる一瞬。今、こうしてここにいるが夢みたいな気がする。

織原早苗

彼女の趣味はフラワーアレンジメント。花が好きなのは優しい証拠。

COMING SOON SOFT

完成度 80%

●キッド●'98年1月15日発売予定
●6,300円（通常版）6,800円（特別限定版）
●恋愛シミュレーション●1人プレイのみ
●18歳以上推奨●2枚組み

メーカーから一言 発売日が来年になってしまいましたが、恋クラファンならファミレスで待っててくれるはずだよね？ お詫びといってはなんですが、発売に合わせて恋クラファンが喜ぶようなグッズが"もれなくもらえる"キャンペーンを行います!! この冬は恋クラに目が離せない？

引っこみ思案は優しさのあらわれ

ORIHARA SANAE

彼女は以前から主人公に好意を持っていたが、引っ込み思案な性格のため声をかけられないでいたらしい。そんな彼女は、親友のななせの勧めでこのクラブに参加することになった。主人公といっしょにツーショットで話をしたり、デートをするなんて夢のようで、感激すら覚えたらしい。その反面、ななせの主人公に対する想いを知っているために思い切った行動ができず、自分をごまかしていることに嫌悪感を抱いている。主人公のことをななせと同じくらい好きな彼女はどうするのだろうか。

PROFILE

●おりはらさなえ●3月16日生まれ
●杜陽学園高等学校2年●A型
●T158 B82 W56 H85
♥テニスにはちょっと自信あります

女子会員は恋愛日誌に、毎日日記のように一言書き込んでいる。ものぐさな男子たちは書かないのだ。

©1997 LIBIDO

愛クラブを応援します

今回は、クラブのメンバー４人にスポットをあてて紹介しよう。サターンオリジナルのイベントも大公開するよ。

彼女のそばにいると誰もが優しい気持ちになる

河合雛子

KAWAI HINAKO

いつもほわほわ、おっとりしている雛子。そんな彼女は周りにいる人たちを優しい気持ちにさせてくれる。彼女自身もとても優しくて、たくさんの人に慕われているようだ。主人公の友人で、恋愛クラブの会員でもある河合小太郎の姉で、１つ年上だけどなぜかほっとけないそんなところが彼女の魅力なのだろう。通信販売でのショッピングや、お散歩が好きなところからも彼女の性格がうかがえる。

彼女の優しさに優しさで応えよう。彼女も待っているはず。

PROFILE

- ●かわいひなこ●7月7日生まれ
- ●杜陽学園高等学校3年●B型
- ●T160 B85 W58 H88
- ♥通販とお散歩が趣味なんです

見た目がコギャルなのは地味な自分を隠すため

仁藤加奈未

NITOH KANAMI

主人公に興味を示し、途中からクラブに参加することになる加奈未。見た目どうりの性格だと決め込んでいた主人公は、何度かツーショットを重ねていくうちに彼女本来の姿に気づき始める。最初は、ななせのことを「かわいこぶりっ子」なんていって、あまり好ましく思っていなかった彼女。しかし、クラブの中でお互いのことを話したりしていくうちに少しずつ仲良くなっていく。ななせの想いを知ってか知らずか、主人公には自分に対しての気持ちをはっきりしてほしいと思っているみたいだ。

マニキュアを塗ったり、古着屋へ買い物に行くなど、今どきのコギャルっぽいが実は……。

PROFILE

- ●にとうかなみ●10月8日生まれ
- ●杜陽学園高等学校1年●B型
- ●T160 B85 W56 H86
- ♥ボディーボードがマイブームなの

サターン版のイベントシーンをちょっとだけ紹介するよ

女の子のひ・と・り・ご・と

ななせ えっと、レストランの住所ってここでよかったのかな？ もう一度調べておこっと。

うれしい瞬間

ポケベルが女の子たちの気持ちを伝えてくれる。

一日の終りには、独白シーンとして就寝前の女の子たちの独り言が聞けるイベントが発生することがある。ここでは彼女たちの自宅の様子を少しだけうかがい知ることができる。もちろん、ここでの話の内容は主人公であるプレイヤーには知られるはずのない内容なので、彼女たちの本音が聞けるのだ。少しズルイ気もするが、後々のプレイの参考にするといいかも。

お目当ての女の子とデートしよう

■サターンオリジナル

ひと心地ついたな。
ま、ハンバーガーも悪くないよな。

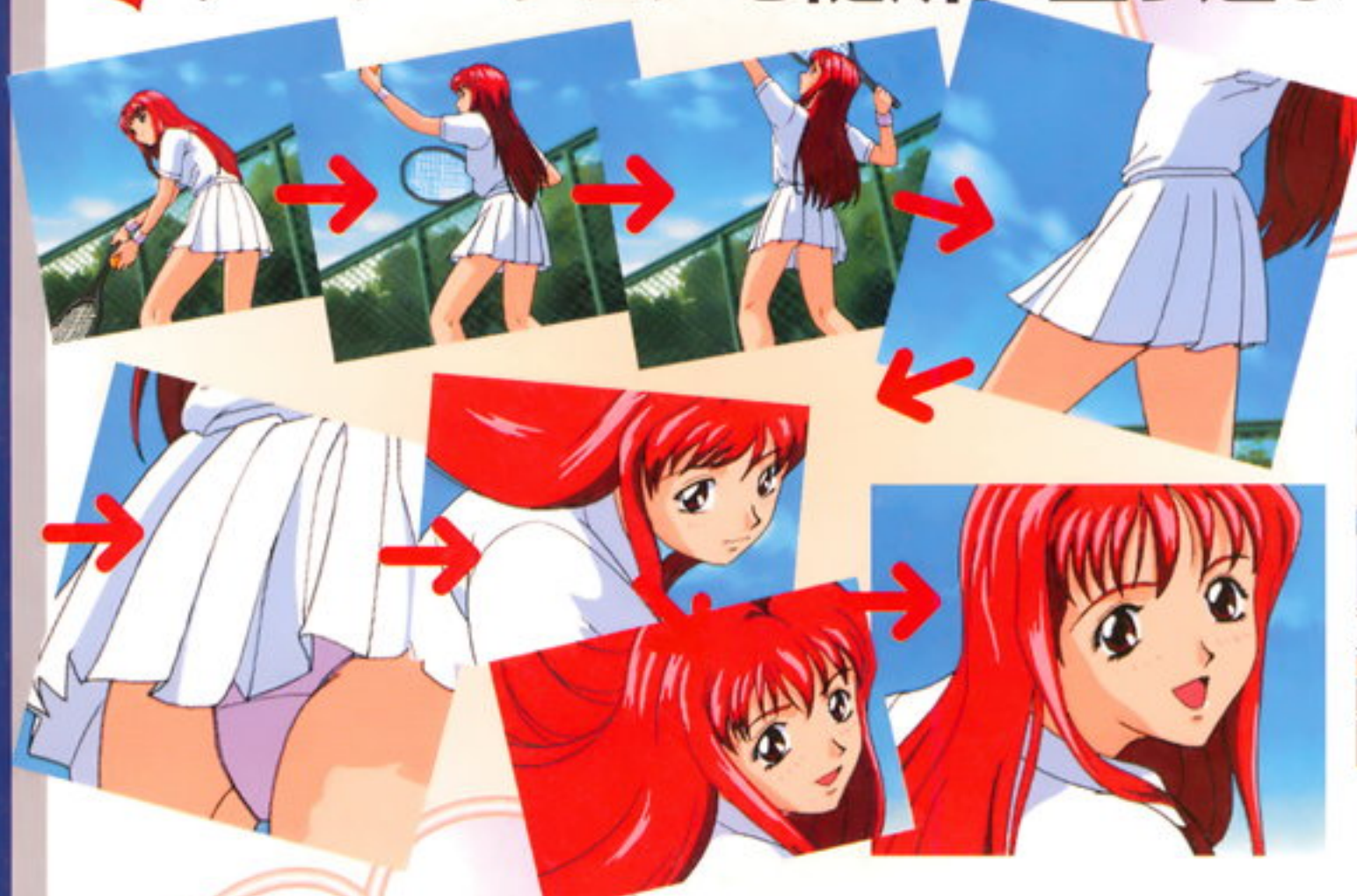
■恋のアンサンブルより

かなみ 特別、どこっていう場所があるわけじゃないんですけどォ。
でも、なんか。

デート券で予約してできる休日デート。気軽に恋愛を楽しむのがクラブの目的とはいえ、最終的には本気の恋愛へ……というのが本当のところ。そんな主人公にとって、週末のデートは重要なプロセスであり、絶対に成功させなくてはならないのだ。

アニメーションも随所に盛り込まれているよ

彼女の想いが伝わってくる、オリジナルアニメーションイベント。

ぷーくん、けっこうじょうずじゃない。

早苗との休日のデート。アニメーションの追加により、イベントに深みが増した。

ウインドウも消せる

ボタン1つで

ななせ じゃあ、先輩は、ななせはここで～す、って気に入らなかったんですか？

好きな女の子の顔はじっくり見たいもの。そんな時もこの通り!!

ほらスッキリ

想いでに浸りたいときもあるよね

想いがいっぱいつまっているのさ

一度見たイベントはこの恋愛アルバムに記録され、いつでも好きなときに見ることができる。女の子たちとの想い出で、このアルバムをいっぱいにしよう。

サタマガ読者だけに 特製マウスパッドプレゼント

100名

なんと、サタマガを読んでいるキミたちだけに、オリジナル「放課後恋愛クラブ」特製マウスパッド(非売品)を100名にプレゼント！ 欲しい人は、住所、氏名、年齢を記入の上、〒103東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「放課後恋愛クラブ マウスパッド欲しい」係まで。

どこにも売っていないオリジナル超レアもの。アツいハガキを待ってるよ!!

SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを攻略ガイド!!

発売後のソフトをじっくり攻略するコーナーです。
このコーナーのあとの「悪魔対談」にも注目!!

P176 ・・・・・・・Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2
P182 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・七ツ風の島物語

風ライオン

「七ツ風の島物語」© ギブロ・クラウド・バディ・ツーファイブ・エニックス 1997

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2

●セガ●発売中（11月20日発売）●5,800円●スポーツ育成シミュレーション●全年齢推奨

練習を極める！②コーチのコメントから実力を知れ！

選手がどれぐらいのレベルまで育ったかは、試合やミーティングで知る以外にも、練習後にコーチのコメントを聞く方法がある。1カ月に一度チェックすると、少しずつコメントが変化することに気づくだろう。前作と同様、選手のレベルに応じて用意されているのだが、今回はレギュラー、ワールドふたつのクラスを紹介しよう。

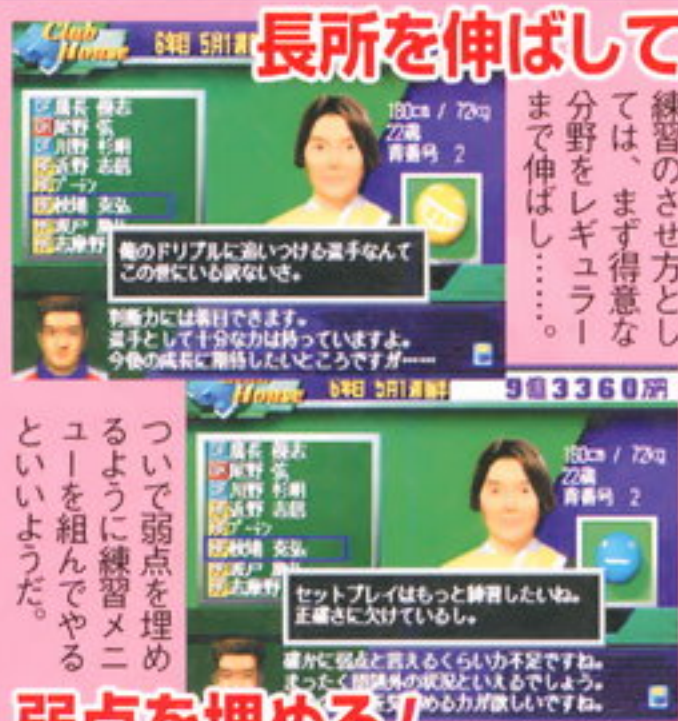
コメントを参考に

コーチのコメントは選手のレベルに応じて段階あり。まずはレギュラークラスを目指せ！

選手の能力の頂点は？

レギュラークラス ワールドクラス	レギュラークラスは国内で通用するレベル、ワールドクラスは世界で通用するレベルに達したというコメントだ。

POINT 選手を育てるならセールスポイントから

ミーティングでセールスポイントと弱点を聞き、選手の特性が把握できたら、まず最初にセールスポイントを伸ばしてやろう。試合で弱点があまりにも目立つようなら練習させる必要もあるが、たいていの場合は大きな問題ではないだろう。それよりも得意な分野を伸ばして即戦力にしていったほうが、選手のパラメータが上がるだけでなく、弱点を埋めるときに苦労する必要がなくて済むようだ。

長所を伸ばして

練習のさせ方としては、まず得意な分野をレギュラーまで伸ばし……。

ついで弱点を埋めるように練習メニューを組んでやるといいようだ。

弱点を埋めろ！

弱点にも段階があるのだ！

ミーティングで選手の弱点やセールスポイントを聞いても、表現がおおげさだったりして状況がつかみにくい。そんな時は、画面の右の顔マークと、画面下に表示されるコーチのコメントを見てみよう。とくにコーチのコメントは、選手自身の弱点が、大問題かそうでないかがハッキリとわかるようになっているぞ。選手の言葉に惑わされるな！

選手のコメントよりも…

選手のコメントは大げさな表現が多い。だまされるな！

問題あり ↕ 問題なし

段階	コーチのコメント
“かなり弱い”というポジション。早急に対処せよ。	確かに弱点と言えるくらい力不足ですね。 まったく問題外の状況といえるでしょう。 自分の場所を見極める力が欲しいですね。
ポジショニングは“弱い”。まだ大丈夫……？	選手としてはかなり物足りないですね。 レギュラーレベルとはいいかねます。 自分の場所を見極める力が欲しいですね。
“やや弱い”のポジション。気にする必要なし。	少々物足りませんが、さらに練習を重ねれば 問題ないレベルまで達するでしょう。 自分の場所を見極める力が欲しいですね。
“問題ない”という程度のポジション。放置可。	本人はこう言ってますが そんなに気にするレベルではありませんね。 自分の場所を見極める力が欲しいですね。

ミーティング セールスポイントにおけるコーチのコメント

セールスポイントを聞いたときのコーチのコメントは右の4種類。判断力と読みのコメントは成長途中の物だが、精神力とキャプテンシーは年齢が関係するため、このコメントが出たら限界が近いということだ。

セールスポイント	レギュラークラス	ワールドクラス
判断力	とっさの判断力にも着目できますね。 まだ練習による成長の余地はあると思いますし、 これからにも期待できる優れた選手ですね。	とっさの判断力にも着目できますね。 まだ練習による成長の余地はあると思いますし、 海外にも通用するレベルの選手ですね。
読み	まだ練習による成長の余地はあると思います。 読みやカンも非常に鋭いので、 これからにも期待できる優れた選手ですよ。	まだ練習による成長の余地はあると思います。 読みやカンも非常に鋭く、 海外にも通用するレベルの選手ですね。
精神力	運動能力的には彼のピークまで達しています。 精神的にも非常に優れていますし、 今後の成長に期待したいところですが……。	運動能力的には彼のピークまで達しています。 精神的にも非常に優れていますし、 海外にも通用するレベルの選手ですよ。
キャプテンシー	彼のピークまで鍛えられていますね。 他の選手からの信頼は厚いですし、 選手として十分な力は持っていますよ。	ほぼ自分のピークまで鍛えられていますね。 他の選手からの信頼は厚いですし、 海外にも通用する高いレベルの選手ですね。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1997

コーチのコメントを目標に強い選手を育てまくれ！

最初のうちはコーチの評価は厳しく、力不足を感じさせるコメントの連続。しかし同じ練習を繰り返すうちに評価が上がり、レギュラー、ワールドクラスのコメントが出るようになる。ワールドクラスが出たら、練習でのパラメータの伸び具合をチェック。上昇しないようなら、その練習に関しては頂点まで行き着いたと判断できる。

能力が頂点に達した選手を見分けろ！

選手の能力が伸びない

練習してもパラメータの伸びが悪くなった、もしくは伸びなくなったら頭打ちの可能性も。

コーチも思わずベタ誉め

レギュラークラスなら練習の余地はあるが、ワールドクラスにもなると能力もピーク。

POINT ファン投票でも能力を見分ける！

ミーティングでは選手の得意、不得意な分野を見つけることができる。だがほかにも、サポーターズクラブのファン投票で選手の実力を測ることができるのだ。「足の早そうな～」や「守備が頼れそうな～」など、選手の能力に関するランキングは正確とは言い切れないものの、信頼できる情報もある。

たとえばこんな

ファン投票で決まるランキングも、じつは無視できないほど便利だったりする。

能力に関連した投票

能力に関連したランキングは、だいたい合ってると見てよし。

他は人気だったり

能力と関係ない物は人気や知名度に関係している。

個人育成におけるコーチのコメント

練習の中でも成長が速い部類に入る個人育成。連携力や組織としてのプレイにはあまり影響しない練習だが、やはり個人技の修得と各ポジションの役割は早めに教えておきたい。育成の目安としては、コメントがレギュラークラスになったら組織の理解へ……というところが妥当か。

個人育成が生きてくるのは、レギュラークラスのコメントが出てくるあたりからだろう。

各ポジションの能力を上げるとともに、役割を理解させる練習だ。コメントはこまめに聞いておこう。

個人育成	レギュラークラス	ワールドクラス
ストライカー	○○○選手、今回の練習を終えました。いろいろなバリエーションのシュートが打てるようになりましたね。期待できますよ。	○○○選手、自由自在にシュートが打てるようですね。多彩な攻撃パターンで観衆を楽しませてくれるでしょう。
チャンスメーカー	○○○選手、今回の練習を終えました。相手の守備のスキを的確に読めていますね。技術はかなり身につけてきましたよ。	○○○選手、常に相手と仲間の動きを把握していますね。ここぞという時に必ずチャンスを作ってくれそうですよ。
ドリブラー	○○○選手、今回の練習を終えました。守備を積極的にこなせていますね。運動量も最後まで落ちていませんよ。	○○○選手、今回の練習を終えました。中盤としての役割は完璧で、守備としても十分活躍しています。
守備的MF	○○○選手のドリブルは、途中にフェイントを織り込むなど、だいぶ洗練されたものになっていますね。	○○○選手、すごいドリブルですね。彼のドリブルを止められるDF は少ないでしょう。どんどんボールを持ち込んでいきそうですよ。
センターバック	○○○選手、今回の練習を終えました。かなり手堅い守備を見せていますね。戦力としてかなり期待できますよ。	○○○選手、今回の練習を終えました。ゴールを守る要といった動きですね。GK の負担はかなり減ると思いますよ。
サイドバック	○○○選手、今回の練習を終えました。かなり手堅い守備を見せていますね。戦力として期待できますよ。	○○○選手、ディフェンスと同時に積極的に攻撃に参加しており、サイドバックとして良い動きを見せています。
攻撃的DF	○○○選手、守備から攻撃、攻撃から守備への切り替えにワンテンポ遅れるようです。後は練習次第でしょうね。	○○○選手、今回の練習を終えました。守備としての役割は完璧で、攻撃としても十分な活躍をしています。
ゴールキーパー	○○○選手、今回の練習を終えました。ゴール前の判断が良くなってきていますね。戦力として期待できます。	○○○選手、今回の練習を終えました。セービングに安定感がありますね。クラブの勝利に大いに貢献してくれそうです。

基礎練習におけるコーチのコメント

各選手による個人差はあるが、基礎練習は、すべての練習の中でもっともパラメータが上がりやすいメニューだろう。もちろん、すべての基本となる身体能力のパラメータを上げる練習だけに、個人技やシステム以上の練習が必要となる。コメントを参照し、ガッチリ鍛えていこう。

エディット時でわかるように、選手のパラメータはかなりバラつきがある。見極めて練習させろ！

基本はスタミナ。当たりの強さやケガのしにくさを養う筋力トレーニングも試合で効果を発揮する。

基礎練習	レギュラークラス	ワールドクラス
パス	○○○選手、パスに関してはかなり解ってきたみたいですね。どんどん鍛えて技術を一流レベルまで引き上げたいですね。	○○○選手、見事なパスワークです。流れるようにボールを中継できるでしょう。これからの活躍が期待できます。
ドリブル	○○○選手のドリブルは途中のフェイントを織り込む技術など、だいぶ洗練されたものになっていますね。	○○○選手、すごいドリブルですね。彼のドリブルを止められるＤＦ は少ないでしょう。どんどんボールを持ち込んで行きそうです。
シュート	○○○選手、様々なバリエーションのシュートが打てるようになりましたね。これからは期待できますよ。	○○○選手、自由自在にシュートを打てるようですね。多彩な攻撃パターンで観衆を熱狂させてくれるでしょう。
ディフェンス	○○○選手、パスカットがかなり上手くなってきましたね。彼のディフェンス能力は戦力として非常に期待できます。	○○○選手、ディフェンス能力は非常に高いですね。一対一で彼を抜けるＦＷは そう多くはないと思いますよ。
フリーキック	○○○選手、プレイスキックがかなり良くなっていますよ。局面に合った様々なコースを狙って打てるでしょう。	○○○選手、プレイスキックは実に見事ですね。彼に任せておけば、その後の展開で非常に有利になると思います。
ランニング	○○○選手、良い走りっぷりですね。練習で積極的に走り込ませて、高い運動力を彼のウリとして伸ばしても良いでしょう。	○○○選手、走力は見事ですね。かなりスピーディーに動けるようです。ボールに食らいついていきそうですよ。
筋力トレーニング	○○○選手、だいぶ体つきが良くなってきたようですね。更なる成長に期待しましょう。	○○○選手、選手として理想の体型に非常に近いといえますね。他の選手ではマネできないプレイを見せてくれるでしょう。
特別調整	○○○選手、コンディションは悪くありませんね。もう調整は必要ないかもしれません。	○○○選手、とても良いコンディションのようですね。調整を続ける必要はないですね。

特別練習におけるコーチのコメント

名前からするとつかみどころのない練習メニューなのだが、やはりこれも重要。各ポジションに必要な能力全般を高めてくれる、意外に便利なメニューなのだ。

ポジションが固まってきたら適性を上げる頃合い。年始めのポジション変更もされにくくなる!?

特別練習	レギュラークラス	ワールドクラス
ＦＷ適性	○○○選手、積極的にゴールを狙う姿勢が良いですね。練習次第でかなりの得点力を持つ選手になりそうですね。	○○○選手、かなりの技術力がついてきました。多彩な攻撃パターンで得点源となってくれるでしょう。
ＭＦ適性	○○○選手、かなりスムーズにパスができるようですね。後は適切な状況判断が加われば完璧でしょう。	○○○選手の中盤におけるボール支配力が見事ですね。攻撃の起点を作ってくれるでしょう。
ＤＦ適性	○○○選手、ポジションとしての守備の役割をしっかりと理解しているようですね。守りの戦力として非常に期待できます。	○○○選手、ディフェンス能力も高く位置取りも見事ですね。相手クラブもシュートはなかなか打てないと思いますよ。
ＧＫ適性	○○○選手、ほぼ満足できるプレイができています。このままいけば一流選手への伸びも期待できますね。	○○○選手、シュートをしっかり押さえていて、プレイに安定感がありますね。クラブの勝利に大いに貢献してくれそうです。

POINT

選手間の連携は試合で上げろ！

時にはつい控え選手を試合に出したり、配置を変えてしまいがちだが、連携力は練習時よりも試合で一気に上がるのだ。

連携力が足りないと思ったら、試合を多く入れて稼いでおこう。

システムにおけるコーチのコメント

システムは戦術と同じぐらい理解に時間のかかる練習だ。それだけに、最初から何を練習するか決定しておきたい。練習不足で負けが込んだとしても、気長に続けて選手にきちんと理解させれば、勝率も尻上がりにアップしてくるはずだ。

システム選びは先を見て決めろ

システム選びは3〜4年ぐらいまでに、どれかひとつでもマスターしておかないとキツくなる。

システム	レギュラークラス	ワールドクラス
4-4-2	○○○選手、今回の練習を終えました。 4—4—2のシステムについて かなり理解できているようですね。	○○○選手、今回の練習を終えました。 柔軟にいろいろな戦術を実行できているなど、 高いレベルで4—4—2を機能させています。
4-3-3	○○○選手、今回の練習を終えました。 4—3—3のシステムについて かなり理解できているようですね。	○○○選手、効果的なパスや 安定したボールキープなど、 高いレベルで4—3—3を機能させています。
4-5-1	○○○選手、今回の練習を終えました。 4—5—1のシステムについて かなり理解できているようですね。	○○○選手、今回の練習を終えました。 カウンター等の戦術を有効に用いるなど、 高いレベルで4—5—1を機能させています。
3-5-2	○○○選手、今回の練習を終えました。 3—5—2のシステムについて かなり理解できているようですね。	○○○選手、今回の練習を終えました。 中盤での守備を意識的にフォローし、 高いレベルで3—5—2を機能させています。
3-4-3	○○○選手、今回の練習を終えました。 3—4—3のシステムについて かなり理解できているようですね。	○○○選手、今回の練習を終えました。 守備の薄さへのフォローなど、高いレベルで 3—4—3を機能させています。
5-3-2	○○○選手、今回の練習を終えました。 ポジションの役割にそった行動ができています。 試合でも期待できるでしょう。	○○○選手、今回の練習を終えました。 安定した守備などができていますし、 高いレベルで5—3—2を機能させています。

戦術におけるコーチのコメント

戦術を決めるときは、資金が余っているなら最初からカウンターやリベロなどの難しい物を選んでみてもいいだろう。逆にゲームスタート直後から資金不足に悩むなら、手早く強さが得られる攻守バランスで試合をこなしていくとよい。

手堅くいくなら、まず攻守バランスを練習。すぐに上達するはずだ。

高度な技術が必要とされるカウンターやリベロ、ラインDFは、選手の能力も要求される戦術だ。

戦術	レギュラークラス	ワールドクラス
攻守バランス	○○○選手、今回の練習を終えました。 ポジションの役割にそった行動ができています。 試合でも期待できるでしょう。	○○○選手、今回の練習を終えました。 攻撃と守備が見事にかみ合っています。 この戦術の中心になってくれそうですね。
攻撃重視	○○○選手、今回の練習を終えました。 積極的に攻撃が仕掛けられていて良いですね。 この戦術をきちんと理解しています。	○○○選手、今回の練習を終えました。 激しい攻撃を行っています。 この戦術の中心になってくれそうです。
守備重視	○○○選手、今回の練習を終えました。 積極的に守備をおこなっているようです。 この戦術をきちんと理解しています。	○○○選手、今回の練習を終えました。 相手の攻撃を全てつぶす勢いを感じます。 彼はこの戦術の要となってくれそうですね。
ゾーンプレス	○○○選手、今回の練習を終えました。 相手にかけるプレッシャーを意識していますね。 非常に上手いプレイになってきています。	○○○選手、今回の練習を終えました。 攻撃に相当のプレッシャーを与えるでしょう。 彼はこの戦術の要となってくれそうですね。
カウンター	○○○選手、今回の練習を終えました。 ボールを奪って瞬時に攻撃に移っています。 この戦術をきちんと理解しています。	○○○選手、今回の練習を終えました。 守備から間髪入れず効果的な攻撃へと 移っています。この戦術に彼は使えますよ。
リベロ	○○○選手、今回の練習を終えました。 攻撃参加が非常に早かったですね。 この戦術をきちんと理解しています。	○○○選手、今回の練習を終えました。 チャンスを逃さない絶妙な読みができています。 彼はこの戦術で要となりそうですね。
ラインDF	○○○選手、今回の練習を終えました。 オフサイドトラップができています。 この戦術をきちんと理解していますね。	○○○選手、今回の練習を終えました。 オフサイドトラップが確実に成功しています。 戦術の中心として活躍してくれそうですね。

※さぁーて、お待たせ!! 今作でもセガ公認の「サカつく2」大会を開催するぞ。詳細は次号以降で紹介するので、今から最強クラブの育成に励んでくれ！ サタマガでは、今後もみんなの最強クラブ育成のサポートをしていくぞ。そのサポート計画第1弾として、開発スタッフに直接みんなの質問をぶつけるコーナーをスタートする。ゲームをプレイしていて起こる、疑問、質問などをドンドン送ってね！ 【あて先】〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24−1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部「サカつく2サポート計画」係

風と名前とトモダチと…

●知恵と想像力を使って、「七ツ風の島」の
「素敵な物語」を絵本に綴っていく、
ブックメーキング・アドベンチャー。

なんにもない場所…
大きな岩…
大きなサナギ…。
小さな風がコーコーと吹きぬけた。

サナギを割って
めざめたモノ…。
サナギを割って
生まれた竜人…。

前身年は
終ったけれど…。

忘れてはいけないコトがある。
彼の名前は、ガープ…。

なくなってしまった物語を
新しくステキな物語でうめていく
めざめたばかりの竜人の名前…。
<END>

大グモは探してる…
タム婆は探してる…

タンス男はクチが固い…

好評発

SEGASATURN

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

雨宮慶太総指揮アドベンチャーRPG

七ツ風の島物語

ななつかぜのしまものがたり

©ギプロ・クラウド・バディ ズー・ツーファイブ・エニックス 1997

価格:6,800円(税別)　初回限定版:雨宮慶太デザイン原画のプレミアムCD付

●日本ＳＦＸ界の鬼才「雨宮慶太」とその仲間達がゲームの中に創り作り上げた、イラストレーションのように美しい幻想世界！

●サターン初の「ダイナメーションムービー」で表現された「夢」の秘密を解き明かせ。

売中!!

株式会社エニックス 〒151東京都渋谷区代々木4-31-8 ■ゲーム専用お問い合わせ ☎03-5352-6466 ※電話番号は正確にお願いいたします。

七ツ風の島物語

●エニックス●発売中●6,800円●アドベンチャーRPG●1人プレイのみ●全年齢推奨

序章から第4章までの攻略法を一挙公開

知恵ある竜人ガープ博士を操り、不思議な島を冒険していく「七ツ風の島物語」。基本的に会話のやり取りがない本作は、謎解きが自分の行動に関係していることが多く、イベントのクリア方法も独特なのだ。まず今回は、主人公と友達の能力がどのように活用できるのかを覚えて、物語をスムーズに進行させるコツを掴んでいこう。

謎をクリアする重要なアクション

会話
ガープ博士が相手に話しかけるアクション。誰もいないような場所でも、話しかけるとリアクションが返ってくることもある。アヤシイと思ったら必ず試そう。

アイテム
友達に頼みごとをする「角笛」や、風を呼ぶ「ムチ」などの装備するものと、キーアイテムを使用するアクション。重要なのは、使う場所とどんな状況かだ。

「会話」を試して意外なヒントがもらえることもある。返事をくれるのは、生き物だけではない。

序盤の章を通して協力してくれる草の広場の住人たち

1 新しい名前を探している ニーフ

クサネズミという種族で、素敵な名前を集めている変わり者。ニーフと呼ばれることに飽き、章が変わるごとに自分の新しい名前を探している。名前を考えてあげると、「角笛」「チョウチン」といったアイテムをお礼としてくれる。

2 虫が好きな行商人 タム婆

珍しいアイテムを売る商人だったが、現在は趣味の昆虫採集に夢中。ガープ博士を知恵ある竜人と見込んで「虫取り機」をくれ、虫集めの面白さを教えてくれた。捕まえた虫を彼に渡すと、キレイな標本に変える技術を持っている。

3 ムズかしい言葉でヒントをくれる ソウル

おそらく七ツ風の島で一番長く生きている住人。豊富な知識を持っており、ガープ博士が迷っているときはありがたいアドバイスをくれる。そのしゃべり方は抽象的で難解だが、とにかく謎に詰まってしまったら、相談してみよう。

序章 風岩

空中にポツンと岩が浮かんでいる。岩の上に大きな"サナギ"があり、ゴウゴウと吹きつける強い風を浴びている。サナギはみるみるうちにひび割れていき、中から1匹の竜人が姿を現した。

サナギを破ったり、そばに落ちている「黒いハネ」を拾い、一度使用することで物語が進行する。その後は自然に「木の家の実」が入手できるので、移動可能な場所で一番草が多い場所で使用。生えてきた家に閉じ込められても、あせらず風獣紀とキャビネットを調べること。扉の顔の反応があったら、こちらから話しかけてみよう。

黒いハネを手に入れる

カバンの中で、懐かしいモノという特別な分類をされる「黒いハネ」。何に役立つかはまだ不明だ。

一番草のしげっている場所へ木の家の実を置く

木の家の実を正確な場所に置くと、瞬く間に立派な家が生える。

本とキャビネットを調べると…

キャビネットや風獣紀にさわると、扉の顔がこちらに関心を示す。

扉の顔の名前は風獣紀に隠されている

扉の顔が試しているのは、ガープ博士が自分の名前を当てられるかどうか。彼の名前はテーブルの上の風獣紀に載っている。全ページを調べてもいいが、手がかりの「扉の顔」から、タ行を検索するとすぐ見つかるはず。

名前や好きなものなど、個人的な質問をいくつか受ける。すべてに答えると扉の顔に認められ、家がもらえる！

©ギブロ・クラウド・バディ ズー・ツーファイブ・エニックス 1997

第1章 さいしょのトモダチ

ガープ博士が家の主になると、ガタガタと木の根が伸びて、下層につながるハシゴになった。外に出てみると、草を切っているハサミネズミと目が合うが……。

最初は硬い草がジャマをしていて、行動できるエリアは限られる。まず長屋のような場所を訪ね、ニーフという名の住人に会ってみよう。彼（？）にステキな名前を考えてあげると、お礼に「角笛」をもらうことができる。これをタム婆の前で吹く。するとワッカムシの捕獲をお願いされるので、協力してあげよう。その後、虫と交換で「アオイ角笛」を入手し、ハサミネズミを最後に見た場所で吹くと、彼が駆けつけてきてくれる。

ニーフに名前をつけよう

名前を考えるのはガープ博士の役目。自由に入力してOKだ。

タム婆は角笛で起こせ

あまり良い音色とはいえないけれど、これで相手は目が覚める。

虫取り機は返す必要がない。虫をタム婆にあげてアオイ角笛をもらおう。

大好きな音を聞きつけて、ハサミネズミが出現。ここで彼の名前をつけよう。

CLEAR POINT ワッカムシの上手な捕まえ方

ワッカになって跳ねる虫、すなわちワッカムシは、ハエガエルなどと比べて出現率が低くなっている。よって捕まえるには、なるべく草が密集している場所を何度も行き来する根気が必要。画面写真の場所か、木の家の前で粘るのがオススメだ。

一度画面をスクロールさせると虫が再び出やすくなる。

第2章 カンゾウ、あらわる！

探索に出かけようと、家の扉を開けたガープ博士。だがそこへ、見なれないプロペラウサギと、いじめっ子のカンゾウがやってくる。いったい彼らの目的は？

最初に起こる勝負はカンゾウの顔見せ。キスケに障害物を切ってもらったら、しばらくは自由に歩き回ってみよう。ただし、大カタツムリのソウルには必ずあいさつをしておくこと。カンゾウとのはばたき勝負を終えてから、キノコの道に戻ると、クリオンを友達にするイベントが待ち受けている。

右方向キーを連打!!

キーを押し続けるのではなく、小刻みに連打する。相手を入り口まで押し出せば勝ち！

キスケに除草してもらう

キスケはギンイロソウを切って道を作ってくれる。これで冒険できる場所が広がった。

タイミングよくジャンプ!!

ムダのない動きをしないと、なかなか勝てない。負けてもすぐに再トライしよう。

CLEAR POINT 縛られているクリオンを助けるには

罰を受けたプロペラウサギは気が動転しているようで、ガープ博士が駆けつけても気がつかない。ここは行動に出る前に、やさしく話しかけてやるのが先決だ。相手がこちらを向いたら、自由を奪っているヒモを切ってやりたいところ。切ると言えばハサミ、ハサミと言えばキスケ。「アオイ角笛」を吹き、こちらの意思を伝えてみよう。キスケが自慢のハサミを使って、原因のヒモを切ってくれる。

プロペラウサギは臆病な性格。こちらから何度も話しかけてあげよう。

Check! 草の広場からピラミッド周辺で出現する虫ガイド

今回の攻略範囲となっている地域で、比較的簡単に捕まえられる虫を紹介しよう。虫集めの面白さにハマっている人、標本をすべて違う種類の虫で飾りたいという人は必見だ。もちろん、ここに掲載しているものがすべてではない。捕まえた人はきわめてマレな「ロウソクムシ」を、ピラミッド周辺で見かけたという目撃報告もある。虫取り機はいつでも使えるように、クセをつけておくといいだろう。

ハエガエル
カエルに虫の羽根がついたような姿をしており、勢いよくジャンプする。どこにでもいる虫。

フルホンムシ
ピラミッド付近に多く生息する。蝶のように飛び去ってしまうので、ジャンプして捕まえよう。

アッポー
リンゴそっくりの可愛い虫。特徴のある姿をしているため、現れたらすぐに気づくだろう。

ホシコオロギ
ハエガエルに次いで出現率が高い。体の星模様がハデで愛敬があるが、害虫のイメージが強い。

レモンチョウ
その名のとおり、レモンを薄く切ったような羽根を持つ蝶。紅茶にいれるとオイシイらしい。

ホネアリ
単独行動するアリ。一度飛び出しても、すぐに草むらへ潜ってしまうので捕まえるのが困難。

ワッカムシ
イモムシに似ているが、飛び跳ねるときだけ輪になる習性を持つ。なかなか見つけにくい。

ナマケムシ
普段は保護色になっていて、捕まえることは不可能。ムラサキの風でその姿を確認できる。

ハテナ
バネのような動きが愛らしいが、めったに姿を現さない。キノコの生えるしめった場所を好む。

第3章 空飛ぶ木

ガープ博士が暮らす木の家は、しゃべる扉の顔がついていたり、何かと謎が多い。今度はその家から、双葉をプロペラのように回して浮遊する謎の実が生まれた！

空飛ぶ木の実を手に入れ、立派な木に育てるのがこの章の課題。無愛想な新キャラクター、フクロガエルの心境の変化も大きな見どころだ。まず、実を植える場所についてだが、これは物知りなソウルに聞くと教えてくれる。木の家の裏手へ行くとフクロガエルが寝ているので、「角笛」を使って目覚めさせると、実を植えるに最適な場所が出現。あとは芽の成長に必要な風がほしい。再びソウルに相談にいくと、島の風使いがいる場所を聞き出せるので会いにいこう。

クリオンの協力をえて浮かんでいる実を入手

空飛ぶ木の実を取りたいなら、こちらも空中に浮かべばいい。

この直後にフクロガエルは、あくびで光る石をふっ飛ばしてくれる。その跡へ実を植えればOKだ。

目の覚める角笛でフクロガエルを起こせ!!

クリオンの飛行能力を使ってピラミッドの近辺へ行くと、風使いの風ライオンがいた！

ワッカ石はこの場所で使う

よく見てみると、人間の横顔にそっくりの岩。耳の部分が扉になっている。

島の風使いである風ライオンは、すぐ協力してくれるほど甘くない。ワッカ石を渡し、これで自分の住処を探すよう、こちらの力を試そうとする。彼が言う大きな耳とは、木の家の真下にある人面岩の耳。ワッカ石はピアスなのだ。風ライオンに再会し、空飛ぶ木の芽前で合図を送ると、成長の風を使ってもらえる。あとはキスケと自分の力だけで立派な木に育てられる。

4回ジャンプしてから角笛を吹いてみよう

風にはそれぞれ色と番号がある。風ライオンのセリフと、彼の部屋にあるタテフダがカギだ。

ジャマな枝を切ってもらう

これぐらいの枝ならキスケにおまかせ。「アオイ角笛」を吹くと、すぐに切り落としてくれる。

天敵で害虫を撃退!!

木にホシコオロギが大発生しても、天敵の虫を投入すればあっという間に逃げていく。

CLEAR POINT 情報源はソウルと風獣紀

第3章の謎を解くポイントは、ソウルの知恵と、風獣紀に書かれている情報の2つ。どちらも積極的に知ろうとしなければ、絶対につまずくところだ。ホシコオロギの生態が良い例で、意外なものが謎を解くカギになるということから、風獣紀の存在は見直されたのではないだろうか。なお、この本はガープ博士の行動で文章が変わったり、ぼやけたページがあったりとまだ未完成。ガープ博士にすべてを見聞きさせ、この本を完璧にするのも、本作の大きな楽しみの1つと言えよう。

ソウルと会話をしないと、イベントが進行しないこともある。長老の話は素直に聞こう。

Check! 友だちになるキャラクターの能力をチェックしよう！

第3章で揃う友達は、それぞれガープ博士を助ける特殊能力を持っている。その力は主として障害物を越える手段に使われるが、実はそれだけではない。これを読んで、彼らの能力を引き出そう。

キスケが切った草や木は、一度木の家に戻ると復活する。

ハサミネズミの キスケ

好奇心旺盛でいたずら好きな性格。物を切ることが好きな反面、指を使って何かをするという行為に憧れているようだ。

MAIN 腕がハサミになっており、道をふさいでいるギンイロ草や木を切って、ガープ博士が通れるようにする。

SUB イベントに登場するヒモや木の枝も切ることが可能。キスケが切った草はアイテムとして拾うことができる。

プロペラウサギの クリオン

空を飛べるくせに、実際は高所恐怖症。ガープ博士を慕っており、彼を持ち上げていっしょに飛ぶことが嬉しいようだ。

MAIN 飛行能力を使って、ガープ博士1人では飛び越せない穴や、高い場所にある入り口まで運んでくれる。

SUB 高い場所にあるアイテムを入手するイベントで、飛行能力が役立った。序盤ではまだまだ未知数の能力。

フクロガエルの ロクゾウ

外見はまだ子どもだが、大人びていて、何事にもクール。趣味は寝ることで、あくびをしたり、いつも眠そうにしている。

MAIN 大声を出し、硬い岩を粉々にしてしまう。キスケのハサミでは歯が立たない障害物を取り除くことができる。

SUB 壊した岩の破片は、珍しい石としてアイテムに変化。石好きの住人にたのめば、これも標本にしてもらえる。

第4章 風を使うモノ

ガープ博士を訪ねてきたシロガラスのヒューは、風ライオンから預かった風の実を差し出した。どうやらこの実を育てることが、風使いになるための試練らしい。

空飛ぶ木の実がそうであったように、風の実も特別な場所でなければ育たない。三度ソウルに知恵を借りに行ったところ、それを知るのは別の住人であるという。そうして出会ったアゲハダマのイール達。彼らが言う風の実が好きな場所とは、ピラミッド周辺の水たまりらしいのだ。しかし、目的地では不思議な力が働き、ガープ博士は地中へ吸い込まれてしまう。そこで出会ったヤドカリモグラと協力し、なんとか脱出に成功しようとして手に入れたのが、意思を持つ風石。すべては風ライオンの仕組んだことだったのだ。

風の実を植えるトコロ?

風の実にくわしいイールに話しかけると有効な情報をくれる。

水たまりに秘密が!!

風の実が水の中に！ ガープ博士があわてて追いかけると……。

閉じ込められたヤドカリモグラ

下が空洞になっているようだ。ヤドカリモグラといっしょにジャンプ！

風の石が呼応する…

地の底でガープ博士を待っていたかのような風石。話しかけてみると、風使いとして認めてくれた。

風を呼ぶアイテムとは?

風石の力で地上へ！ これは風の実をくれた風ライオンの仕業なのか？

風使いとして認められたら、風ライオンに「空飛ぶ木の根」を預けよう。これこそが風を呼ぶアイテムなのだ。木の家近くの風岩へ移動すると、風ライオンが風使いの心得を教えてくれる。風岩で風を感じたら、いよいよ風が呼べるようになる！

風岩の上で風を感知

風岩に立つと、キミドリの風を感じることができた！ これで風使いの一員だ。

Check! 風石は帰還用アイテムになる

第4章に登場し、ガープ博士を風ライオンの家に導いた風石。このアイテムの出番はここだけに留まらず、以後、好きなときにいつでも木の家に戻ってこられる便利な帰還用アイテムとして使うことができる。これはかなり遠出してしまったが、セーブするためにいったん戻りたい、という場合に重宝するだろう。

使えない場所もマレにあるようだが、これで瞬時に家へ戻ることができる。使用回数は無限だ。

Check! 標本によってキャビネットが変化

キャビネット本体にはめ込んである顔の飾りが、いつもと違うことに気づいただろうか。この部分は、標本に置く9パネルを埋めると表情が変化する。何パターンあるかは不明だが、ガープ博士そっくりの顔が出てきたりすることもあって、なかなか面白い。標本は、草、石、魚からも作ることができるので、いろいろ試してみよう。

キャビネットの丸い飾りに注目。並べた標本によって、顔の表情が変わる仕掛けだったのだ。

CLEAR POINT ストーリーを進める重要ポイント

特別な場所を探せ

人面岩の扉や、特別な風を感じることができる風岩の上など、島には多くの「特別な場所」が存在する。場所によっては、調べるとメッセージが表示されたり、何かしら反応が起こるようになっているのがポイント。やるべきことはわかっていても、そういった場所を利用しないと、アイテムの効果は表れないこともある。これは要注意！

ワッカ石を持っていない状態の扉。すでに、ヒントとなるメッセージが表示されている。

会話アクションを駆使

意外に忘れがちだが、ガープ博士の会話をするというアクションはかなり重要。しゃべらないようなモノからヒントを得て、道が開けるケースも珍しくはないからだ。ゲームクリアには関係ないが、中にはかくれんぼが好きで、わざと隠れている住人もいるようだ。彼を見つけて話しかければ、報酬として貴重なアイテムがもらえる。

話し相手はソウルだけではない。物語の展開によって、扉の顔も違うセリフをしゃべる。

住人の名前を覚えよう

探索中に見知らぬ住人と出会ったら、必ず姿と名前が一致するよう、風獣紀でチェックしておこう。島の住人達は、自分から名乗ったり、他人の紹介をめったにしない。小さな見落としから情報を知っている相手が思い出せなくて、何度も行ったり来たりするのはムダな苦労なのだ。情報の宝庫である風獣紀は、何度見ても損することはない。

最初から調べようと意気込むより、パラパラと眺めていくようにして見ると実に楽しい。

SEGA SATURN

ZOOM

3D Polygonal Fighting!!

ZERO DIVIDE™
- THE FINAL CONFLICT -

ゼロ・ディバイド
―ザ・ファイナル コンフリクト―

1997.11.20 IN STORE / 5,800yen

他機種で人気を博した3D格闘シリーズの最終進化形態がついにセガサターンで登場!

〔…私を止めてくれ。私の存在ごとXTALを消し去るのだ!〕

20XX年、高度に発達した情報通信網が作り出すネットワーク空間上で、〔XTAL事件〕と呼ばれる事件とともに発生した攻性プログラム〔ZULU〕。今、彼の中でかつての凶悪なプログラム〔XTAL〕が復活を遂げようとしていた。自らの消滅と〔XTAL〕復活の阻止を願う〔ZULU〕の元に、進化を遂げた〔攻性プログラム〕達が集結する!!

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

©ZOOM Inc. 1997

悪魔が悪魔のゲームを斬る! サタマガ特別企画

デビルサマナー SOUL HACKERS ソウルハッカーズ

悪魔対談

コンゴトモヨロシク…

ワタシはライデン湯沢殿下

何言ってんです。ここは岡田さんが…

アクマだよ、アクマ。金子、話しかけろよ

知らんぷり知らんぷり…

目が合っちゃったよやっぱ本物は迫力が違うよ…

仲魔にするしか!岡田さん。

いい人…いやいいアクマだ…

……デビルサマナーソウルハッカーズ面白かったよ

聖飢魔IIきっての悪魔ゲーマー

ライデン湯沢殿下

VS

「メガテンシリーズ」ディレクター

岡田耕始

悪魔絵師

金子一馬

年齢10万33歳。聖飢魔IIきってのゲーマーであり、まさに"悪魔"であるライデン湯沢殿下が「デビルサマナー ソウルハッカーズ」開発スタッフ、岡田耕始・金子一馬両氏に斬りかかる!「メガテン」シリーズ10周年作品となる今作、まさに今世紀最大の対談が実現した!! 必見だ!!

かくして対談は始まった……

いきなりゲームの最初の方でレッドマンとか単語が出てオイオイって(笑)

年齢10万33歳の悪魔。聖飢魔IIのドラマーにして、バンド内でも一番のゲーマーとしても名高いライデン湯沢殿下。数多いゲームの中でも、「女神転生」シリーズはどれもやり込んでいるという。今回の対談を前に、事前に渡していたサンプル版も最後まで終わらして対談に臨んだ。なお岡田耕始氏も、昔はバンドで殿下と同じドラマーをやっていたとか。

SEIKIMA-II DRUMMER

聖飢魔II ドラマー
ライデン湯沢殿下

悪魔だから"悪"っていうのじゃないのがいいよね

──(直立不動で登場のライデン殿下の迫力にたじろぐ岡田・金子両氏。対談はこんなシーンから始まったぞ)。

金子■うわー……。テレビとかで見るのと、全然迫力が違いますねぇ。あ……すみません、ボケたこと言って(笑)。あのぅ、ライデンさんは、何とお呼びすればいいんでしょう?

ライデン殿下■殿下でいいよ。

──今回は、「女神転生」シリーズ10周年作品となります「デビルサマナー　ソウルハッカーズ」をめぐって、悪魔であるライデン殿下が、悪魔のゲームを制作者と語る!といった対談なんですが、じつは殿下は今日の対談の朝までゲームをプレイして、クリアしてきたそうですね?

殿下■ツアーとかですごく忙しいんだけど、やり始めたら止まらなくなっちゃって(笑)。やっぱり一番好きなゲームだからね。

岡田■おお……。それはありがとうございます。元々このシリーズ「女神転生」っていうのは、小説とOVAとゲームという"メディアミックス"で始まった企画だったんですよね。最初が'87年だから、ちょうど10年。

殿下■10年前でしょ。あの時代にしてはすごく衝撃を受けたんだよね、やっぱり。設定自体が当時主流のファンタジーRPGじゃないっていうのもあったけど、3Dダンジョンモノをファミコンでやったことは新しかったし、悪魔を捕まえて合体させちゃうっていうのにも、すごいハマった。もうあれ以来虜なんだよね(笑)。

──元々悪魔合体というコンセプトはどのへんから出てきたんですか?

岡田■要素的にはいろいろあるんですが、面白いのは"合体"だけなんじゃなくて、その前にある悪魔との"会話システム"が、じつは一番インタラクティブに面白いところなんですよね。要は、出てきた敵っていうものが、感覚的には敵なんじゃなくて、味方にもなりうる。"悪魔=悪"じゃないところが面白い。そして"会話"によって、仲魔にする延長線上に"合体"が存在しているんですね。

殿下■会話は楽しいよね。逆に"合体させる"という楽しみがあるから、捕まえようって気にもなる。プレイヤーの心理をよくついてる。

岡田■今回、会話の臨場感というのを、すごく意識してまして、以前に比べると、悪魔ごとの個性をかなり出すようにしてみたんです。前作の時はとにかく会話のバリエーションを単純に増やそう、確率的にも出にくいレアな会話を盛り込もうっていうのがあったんですけど、やっぱりそうじゃないだろうなと思いまして。

ユーザー時代、ファミコン版「デジタルデビルストーリー女神転生」と出会い、衝撃を受けたという金子氏。その後アトラスに入り、同シリーズの悪魔のグラフィックを描き続けるアートディレクター。またの名を"悪魔絵師"。

DEVIL GRAFFICKER

悪魔絵師
金子一馬

悪魔絵師・金子一馬の描く悪魔の数々。殿下曰く「悪魔のバックボーンとかしっかり調べてるよね」。

「今後はメジャーどころより、もっとマイナーな悪魔に掘り下げて挑戦していきたい」と金子氏。今後も注目だ。

今のところ悪魔描くのでギネスブックに挑戦してるところなんですよ(笑)

今回はいろんな意味で集大成的な最高傑作ができたと思ってますよ（岡田）

【OL】早く着替えて、EL－115に行かなくちゃ！ そのために、仕事を早く片付けたんだもん。

「今までの集大成・最高傑作になった（岡田）」という「ソウルハッカーズ」。若いキャラクターも魅力的だ。

悪魔との会話もただ数が多ければいいんじゃなく悪魔ごとの個性を出した

それぞれ悪魔の会話に個性を持たせて、その場だけじゃ終わらない会話なんかも結構ある。

殿下■そう。続くんだよねー。あれ最初、ビックリする。お前ら本当に覚えてたんか？みたいな（笑）。

岡田■だから、このシリーズって、戦闘やストーリー、合体とか、いろいろ楽しめる部分はあるんだけど、一番インタラクティブで面白いっていうのは、じつは“会話”にあると思ってるんですよ。ただ、強い悪魔を作るための手段としての会話じゃなくて、プレイしてて、本当に悪魔っているんじゃないかって思うような“会話”の醍醐味。それこそが「メガテン」なんだと感じてほしいですね。

殿下■そういう意味だと、今回会話でうまくいくと、経験値がもらえるようになったのは、理にかなってる。あと、悪魔観っていうか、悪魔は絶対悪みたいな感じじゃない部分も、シリーズを通して、イケてるよね。ただ、個人的には昔の作品に比べて、最近はだいぶユーザーフレンドリーになってきたなぁというのが、良くもあり、寂しくもありなんだけど、そのへんはどうなのかなぁ？ たとえば、スーファミ版の「真・女神」とかは、ロー・カオスでのマルチシナリオでポイント高かったし、一番最初のメガテンなんかは、とてつもなくダンジョンが広くて、オートマッピングもなかったから、5ミリ方眼紙買ってきて（笑）。全部自分で調べてたんだけど、今回はめちゃくちゃ難しいっていうダンジョンもなかったし、コンピュータにバックアッパーをインストールしちゃえば、どこでもセーブできちゃうし……。

金子■そのへんは、僕らもちょっと大人になったというか（笑）。以前は、わりとわざとなんですけど、プレイヤーに放り投げちゃって、プレイヤーへ任せてる部分が大きかったですよね。でも、今回はわりと、次はこうしたほうがいいよ……的な部分はうまく与えているかなと（笑）。

岡田■そうですよねぇ。ただ、ダンジョンに関しては、そんなに簡単というわけじゃなくて、ある程度の難易度は意識して作ってあるんですけどね。それと、ストーリー的な部分も、「デビルサマナー」自体、マルチ的なストーリーの面白さより、別の部分に面白さを求めていますから。元々、スーファミ版の「真・女神」というのは、初めてアトラスのブランドで発売できたタイトルということもあって、ロー・カオスという概念は悪魔の属性だけじゃなくて、RPGのストーリーにも隠し入れてみようという、ちょっとした主張があったんですよ。ストーリーメイクとゲームシステムの融合という部分で。だけど、「デビルサマナー」という作品を作ろうと考えた時は、もっと僕らが見てきた70年代の刑事モノや探偵モノといったテレビドラマなり、映画的なものを作りたかったんです。金子も「メガテン刑事」やろうとか（笑）、言ったりしてたんですけど、要は「メガテン＝悪魔モノ」というイメージが強い。だけど、そうじゃなくて、ゲームというメディアでもドラマ性やキャラクター性をもっと盛り込んでいこうと。今回の「ソウルハッカーズ」では、単にちょっと近未来の話というんじゃなくて、本当に数年先にみんなが体験するであろう世界で、ハッカーとかは、若者で一番流行っててカッコイイんじゃないかなということで、ああいう設定になったんです。

殿下■ただ今回は、「デビルサマナー」シリーズとしての関連性という部分は、今までのどの作品よりも強かったよね。いきなりゲームの最初のほうでレッドマンとかいう文字が出てきて、オイオイオイみたいな（笑）。

金子■なんていうんですかね、ああいう“サガもの”というか、長編シリーズなんかで、昔に忘れてたキャラクターなんかが出てくると、結構燃えますよね。

殿下■だけど、前の作品の続編という感じは全然しない。

岡田■そうなんですよね、今回「デビルサマナー2」ってつけてないのは、そこなんですよ。システム的には、前のいいところは残してるんだけど、ストーリーはまったく別。だから、作ってる時に、よく金子が、よっぽど前の○ョ○ジとか使ったほうがラクだよね、とか言ってたんだけど……。

金子■そのへんはですねぇ、よく焼き肉屋に呼び出されてですねぇ（笑）、そこは譲れないと。でも結果的にそれはいい感じで出ているかなと思いますね。いや、ちょっとそのへんは岡田を褒めておこうかなと（笑）。

岡田■あと、今回の「ソウルハッカーズ」が、ユーザーフレンドリーという話が出ましたけど、それは難易度的な部分だけじゃなくて、プレイ

3Dへのこだわり

2/8 MOON S NEXT 2263 第二倉庫 B1F ¥ 962799 M 25437

「主人公＝プレイヤーですから、絶対主人公の姿は見せない。唯一ペルソナでは見せてますが（岡田）」という３Dへのこだわりも、ゲームに臨場感と緊迫感をうまくもたせている。

「女神転生」シリーズの統括ディレクションを担当。悪魔のグラフィックデザイナーである金子氏＝“見た目担当”に対して、自らを“中身担当”と評する。「メガテンシリーズ」には初作から参加している。

DIRECTOR

COZY OKADA

「メガテン」シリーズ ディレクター

岡田耕始

悪魔対談

サタマガ特別企画 デビルサマナー ソウルハッカーズ

まだまだこれからも悪企みを考えているんで期待してほしいですね

ゲーム本編では、なかなかじっくり見れない美麗な金子氏の悪魔グラフィックが堪能できる『悪魔全書』。音声解説つきで、スプーキーズのノベルつきなら買いだよね！

今度は刑事ものとか総会屋が出てきたり…　…ダメですかね（笑）

ヤーそれぞれが、インストールシステムの使い方しだいで、いろんな遊び方ができるようにもしてますので。
殿下■確かにそうだよね。新しいインストールシステムがすごくいい感じ。プレイヤーによっていろんな遊び方ができる。
──ところで、今回は開発期間も結構キツそうでしたが、一番苦労したという点は、どのへんでしたか？
金子■期間はタイトでしたねぇ。苦労といえばやっぱりデザイン面で、自分を変えていかなきゃいけないという点でしたかねぇ。
岡田■金子はギネスブックに挑戦してますから（笑）。
金子■ギネスってのがダサいですよねぇ（笑）。まあ、悪魔を毎回300体ぐらい描いてるんですけど、どれぐらい描けばいいんですかねぇ？　とりあえずこのテのものだと水木しげる先生がスゴイですから。個人的にはアレを目標に頑張ってますけど。
岡田■ただ、今回、テーマは早くから決まっていたんですが、やっぱりストーリーの練り込みですごく時間がかかってしまったんで、そのぶん制作が押しちゃったというのもあったんです。でも最終的にはテーマとしていた部分のメッセージは、盛り込めたかなと思ってるんですけどね。
殿下■いや、我が輩は今朝クリアしてきたからねぇ。なんかまだエンディングの余韻に浸ってるよ。最後のメッセージがすごく残ってて。あれはなんか、良かったよねぇ。
金子■昔だったら、あんなベタなのやらなかったはずなのに。岡田さんも大人になりましたよねぇ（笑）。
岡田■ってオレにふるなよ（笑）。
──それでは最後に、今後の「メガテン」シリーズへの希望と展望などを。
殿下■まあ希望的を言うなら、もう会話システムが全部違うってヤツかな。同じ種類のヤツでも1体1体性格もセリフも違うのを期待したいね。
岡田■そのへんは僕もそうなんですよねぇ。悪魔合体とかを複雑にするとかじゃなくて、もっと会話をすごくするっていうのはやりたい。あと、もっとカッコイイ路線というのはやりたいですよね。今回の「ソウルハッカーズ」は、本当に僕らからすると、今までの「集大成」って言ったら、ちょっと大げさですけど、システム面にしても、シナリオにしても、本当に今までで最高傑作ができたんじゃないかなって思ってますから。今後も、いい意味でユーザーの方を裏切るような"悪企み"を考えてますから期待しててほしいですね。
金子■今、カッコイイ路線って話がありましたけど、自分的にはいろいろやりたいことがありますから。時代劇っぽいのがやりたかったり、スポーツものってまだやってませんからね。「メガテン球団」とか、やりたいですね（笑）。あ、あと、12月23日に「悪魔全書　第二集」が出ますから。知ってる人なら知ってる声優さんが、渋い声で「ターボばあちゃん」とかの説明を「時速100キロで走るおばあさん」とかしてくれます（笑）。これは楽しいですよ。他にはスプーキーズの結成秘話のノベルも収録されてますので、ぜひみなさんに買ってほしいですね。

（11月4日、アトラスにて収録）

対談を終えて……　ライデン湯沢殿下がデビルサマナー ソウルハッカーズをレビュー！

「岡田さんがあれだけ、自信を持って語っている通り、前作の『デビルサマナー』を引き継ぎつつも、非常にうなずけるデキになっている『ソウルハッカーズ』。少なくとも我が輩の中では、'97年度ナンバーワンソフトに、アッという間に輝いてしまったソフトと断言しよう。最近はPSのソフトばっかりやってたのだが、これはもうそれらをはねのけるほど、とにかくメチャクチャに面白かった。シナリオはすごくしっかりしているし、メッセージを含め、登場キャラも個々のエピソードがしっかり描けてて、非常にしっかりした印象を受けるはずだ。難易度に関しては、今回我が輩はサンプル版でプレイさせてもらったので、攻略本の類は一切なし。それでも1回も詰まらなかったということは、初心者にも十分楽しめるものだと思う。せいぜいボス戦の前にパーティーを組み直して、挑むぐらい。あとはとにかくスイスイいく。当然、前作をやってない人も、まったく問題なく遊べる。ただ、前作をやっていた人は、思わずニヤリとするキャラクターが結構出てくるんだよね。このへんは余裕のある人は、前作をやってからプレイしたほうが、より楽しめるだろう。あと、今回はダーク系の悪魔が、仲魔にできるというすごい改革があったので、今まで以上に、"悪魔＝敵"という見方が薄れてきた感じがするね。点数で言えば200点満点。今回はすごくブイブイ進めてプレイしたけど、それでだいたい30時間ぐらい。でも、満足度はすごく高かった。最近のゲームはとかく長いけど、これはいい感じだよ。あと3回は絶対プレイするね、これ」

もちろん初心者でもOK。前作をプレイしてればなおいい感じ。

とにかく大満足という最新作「ソウルハッカーズ」。「今度は珍獣とかでもいいから、聖飢魔IIライデンとか出してくれないかなぁ（笑）」。

不満はまったくなしの200点満点！あと3回はプレイするよ絶対

聖飢魔II NEWS！

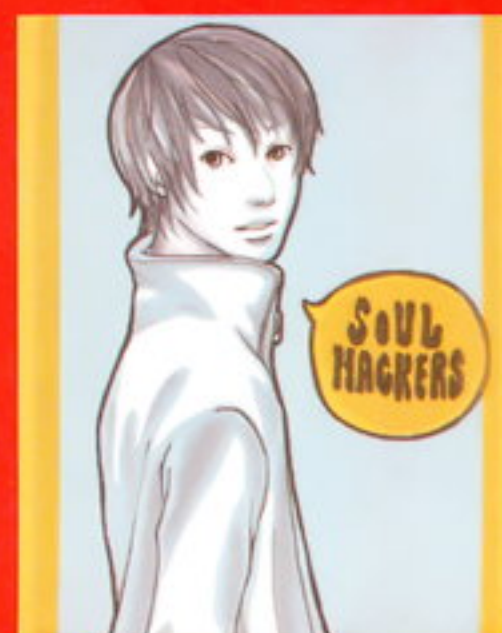
聖飢魔IIの全国ツアーが現在開催中なので、今回の対談でファンになった人のために、ここで報告しておくぞ。「聖飢魔II GREAT BLACK MASS TOUR B.D.2 HAPPY NEWS TODAY」と呼ばれる年末の聖飢魔II全国ツアー。11月30日（日）は大阪厚生年金会館（問：サウンドクリエイター／06-357-7500）、12月12日（金）は広島郵便貯金ホール（問：夢番地広島／082-249-3571）、12月13日（土）は福岡市民会館（問：ブレインズ／092-771-8121）、12月26日（金）は中野サンプラザ（問：ホットスタッフ／03-5720-9999）だ。

PARADIGM X

サタマガフォーラム

お待たせしました！「PARADIGM X サタマガフォーラム」いよいよ開設で〜す！　とはいえ今回はプレオープン。次週からはあの、超ビッグな方々にハガキに対するコメントをもらえるという夢のような企画も用意。アトラスさんからの全面協力を得て、楽しい誌面にしていきたいので、みんな協力してちょーだいませ。ではスタートッ！

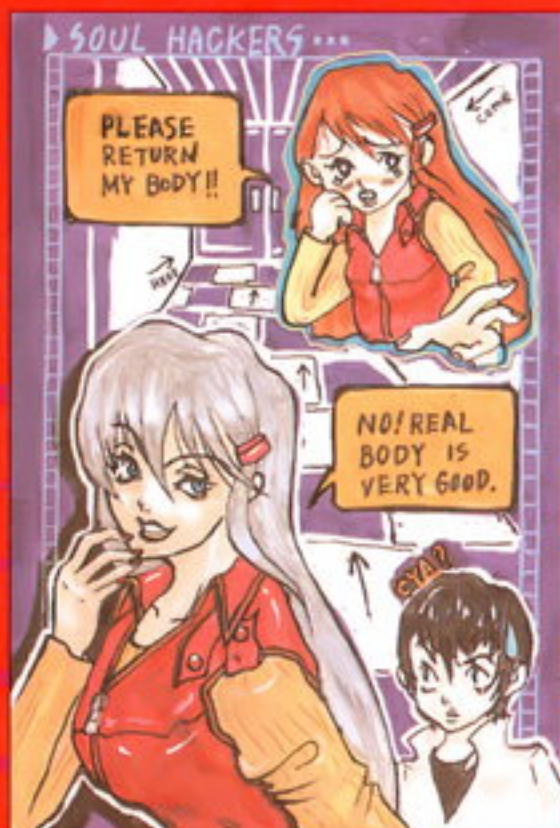
愛知県／ユウさん

Vol.1 開設！ 読者が作るメガテンワールド

VR美術館

福岡県／馬場麻衣子さん

愛知県／黒井アゲハさん

ネミッサ&ヒトミ大人気!?

投稿数が意外にも一番多い「ネミッサとヒトミ」。ネミッサのおてんばな性格と、ヒトミのまじめな性格が、ボケとツッコミでいいコンビだよね。

メガテンといえば……ヒホ♥

宮城県／KAZ丸さん

今やメガテンの顔、というより「プリクラ」のシンボル的アイドル、ジャックフロスト。VR映画館ではコスプレお姉さんまで登場。

メガテン会議室

ちょっとお話しませんか？

さて、こちらではイラストの他に文字ネタを扱っております。デビルサマナーに関する感想やよもやま話など、色んな話題で盛り上がっていこうね！　ではでは最初の方は……。

■今までシリーズ全部通してプレイしてます。新作「ソウルハカーズ」はすっごく楽しみ！　また夜中まで遊んで翌日学校で居眠りしそう……。でも止まんないんだよね〜。（埼玉県／しらこのりさん）◎うんうん、わっかるよなー。そんなあなたにインストールソフト・タイムガールがピッタリ。■今回もクリアしないといけない「エキストラダンジョン」があるのかなぁ？（宮城県／ムドはイヤさん）◎おおっと！　いきなり核心に触れる意見が。どどどーなんでしょう？

今週のDEVIL CARD

ファブニール

オペラや神話で有名な不死身のドラゴン。唯一の弱点は心臓。電脳悪魔絵師の金子氏にかかれば、こんなサイバーなデザインに。ゲーム中ではかなり高レベルだ。

VRブティック サタマガ支店

本日開店の「VRブティック」では、コスプレなさりたい方のために、ソウルハッカーズキャラクターのイラストを随時掲載。またお客様のリクエストにも極力お応えいたします。今回はユーイチさん。時計と帽子、ヒップバッグがポイントですね。コスプレ写真もお待ちしてます。

ユーイチ

よろしくね♥

デビルサマナーQ&Aどーなってるの？

Q：ソウルハッカーズに出てくるスプーキーの中身(魂)は実は「ウラベ」では？（長野県／モスモスさん）

A：うーんどうだろう？　確かに渋い雰囲気は似たカンジはするけど……。デビサマのキョウジの例もあるし、一概に否定はできないね。でも魂を自由に移し替える能力って便利そうだなぁ。

冷静な判断力と、他人の追随を許さないハッキング能力を持つスプーキー。頼れるリーダーだ。

おハガキ大募集！

さて、プレオープンとはいえやっと開設にこぎつけた「サタマガフォーラム」、いかがでしたか？　次回からは、アトラスの開発スタッフのコメントをもらえるぞ！　気合を込めた投稿、待ってます!!　採用された方にはアトラスから限定メガテン関連グッズをプレゼントします。新コーナーのアイデアや、あて先イラストもよろしくね。

東京都／どんぐりさん

©ATLUS 1997

デビルサマナー ソウルハッカーズ

SOUL HACKERS

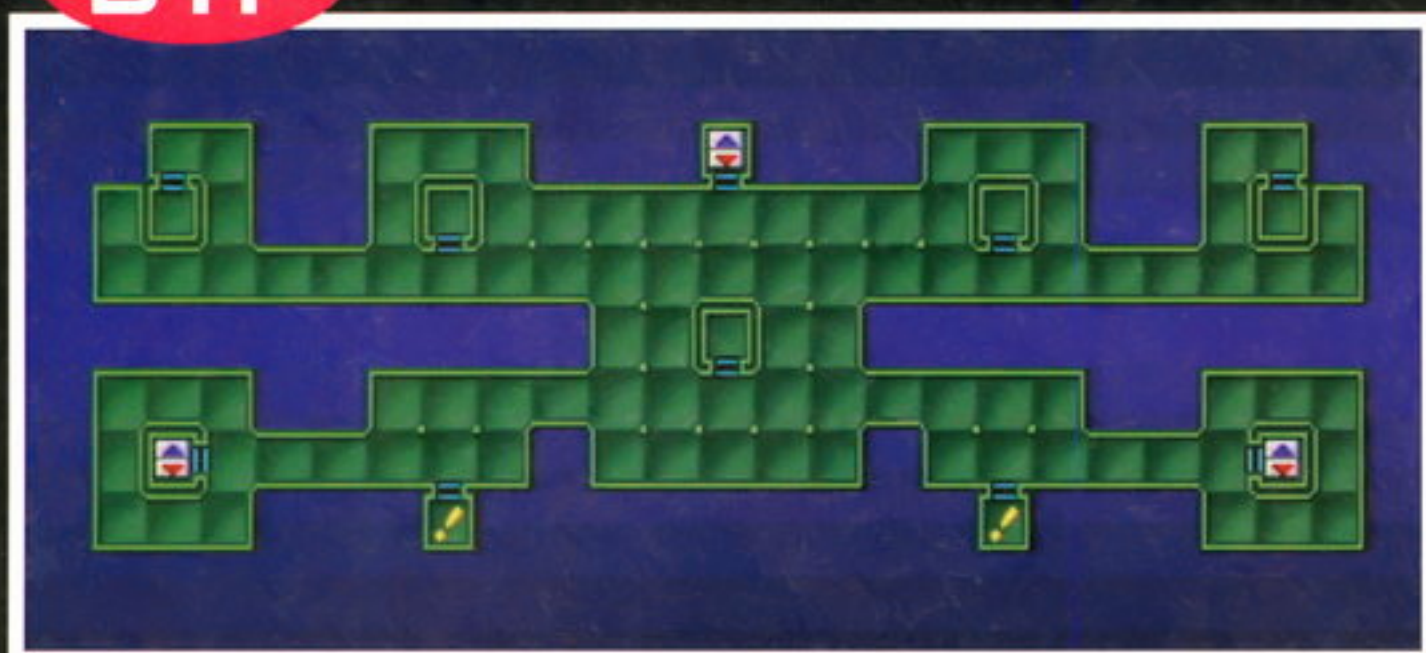
●アトラス●発売中（11月13日発売）●RPG
●6,800円（CD2枚組）●全年齢推奨

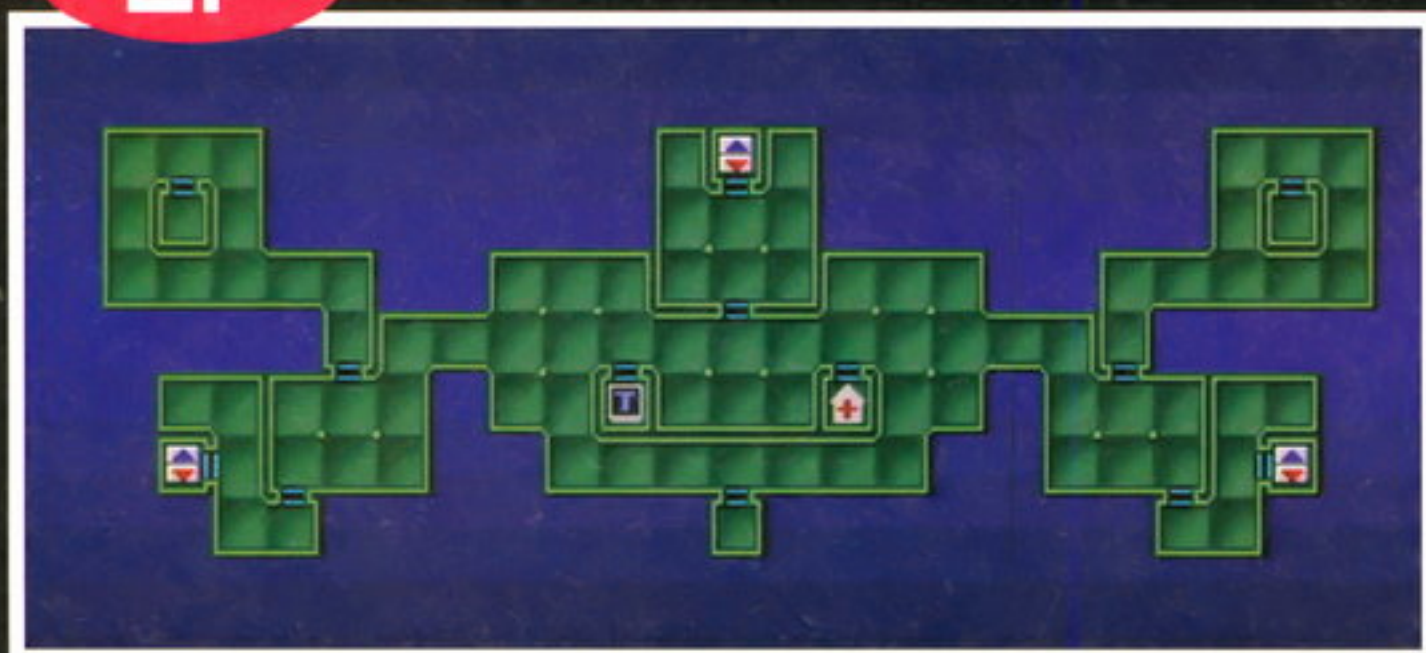
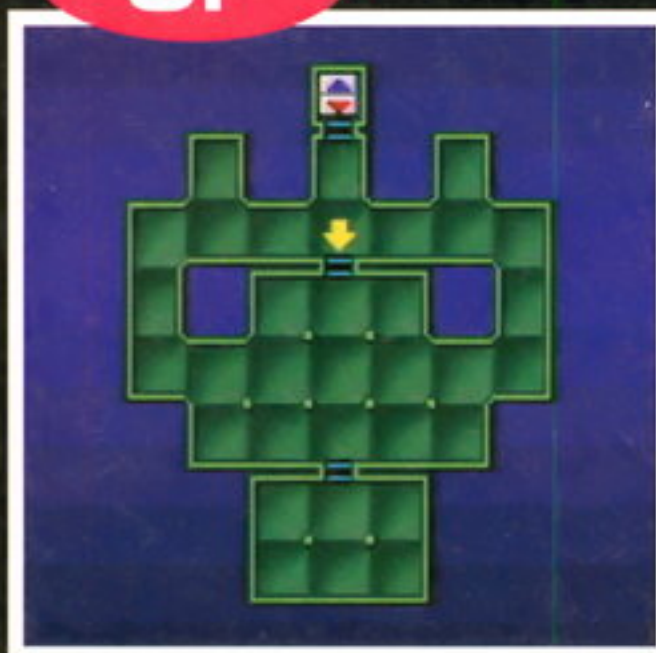
「ソウルハッカーズ」はどこまで進んだかな？　今回は現実の天海空港から、パラダイムXで起こるある事件までを攻略しよう。新たな情報として、「ペットショップ」や魔晶変化リストなど見所がいっぱいだ。

引き続きMAPを公開！　しかし一筋縄ではいかない!?

天海空港

第2のビジョンクエストの終わり際、レッドマンから現実の天海空港へ向かえと指示される。ビジョンクエストでの天海空港はまだ工事中だったので、現在の空港マップとは多少違っている。出現する悪魔も種類が違うぞ。

B1F

1F

2F

3F

1Fの中央にあるエレベーターで、3Fまで一気に昇ることができる。しかしフロアに出ることはできない。とりあえず地下から順番に調べていこう。

GUMPパワーアップ!?

天海空港の1Fは、ビジョンクエスト時と違ってかなり広くなっている。つながっていなかった部屋などが完成したためか。ここには宝箱がいくつかあるので、小部屋などは必ずチェックしよう。また現実の空港に出現する悪魔は、今までに登場した悪魔よりレベルが上がっている。空港のどこかに、「ユダ」が使っていたCOMPの一部を手に入れることができるが、その中にいる「ユダ」の仲魔もそのまま使うことができるぞ。

ワンポイント情報

ネミッサの覚える魔法は3系統ある

レベルが上がるとネミッサが覚える魔法の数々。実はこの覚える魔法には系統が存在する。ゲームを始めてすぐに、スプーキーズのリーダーが、主人公にヒトミについて質問してくる場面がある。そこで選択した答えによって、覚える魔法の系統が分かれるのだ。どれを選ぶと何を覚えるかは自分で調べてみよう。

この質問に3つの中から選んで答えると……？

アギ系

序盤でもっとも活躍する呪文系統だ。またレベルが上がると別系統の魔法を覚えるようだ。屍鬼や妖樹に効果大。

ブフ系

相手に魔法攻撃が当たると、ときどき動きを封じ込めることができるのがうれしい。後に別系統の魔法も覚える。

ジオ系

相手を感電させ、動きを封じることができる。またレベルが上がると、相手のステータス変化をもたらす呪文を覚える。

魔晶変化

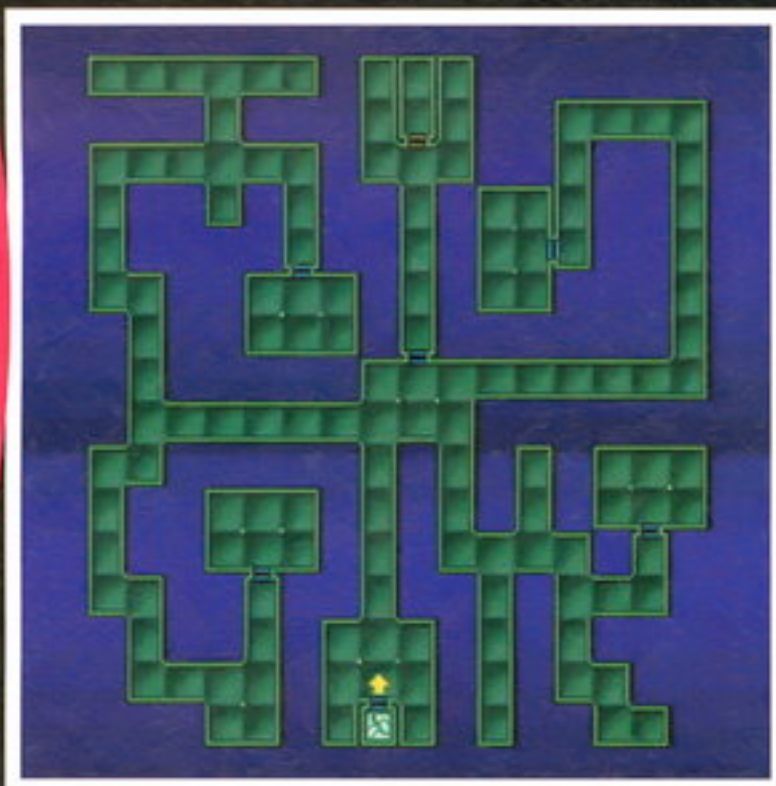
仲魔の忠誠度が最大になると、ある特定の性格の悪魔は業魔殿で「魔晶変化」が可能になる。これは悪魔をアイテムに変化させる特別な合体だ。悪魔によっては特定アイテムに変化をするものもいるので、業魔殿でチェックしてみよう。

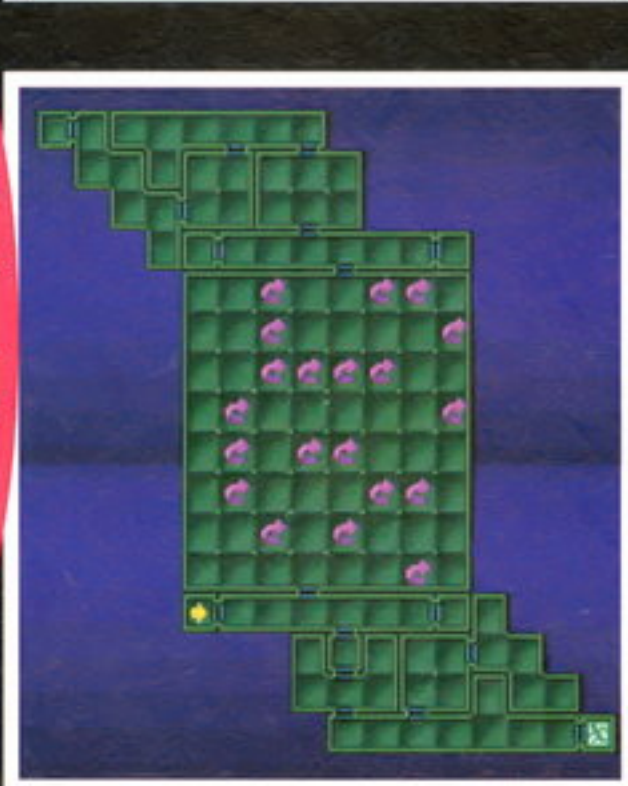
悪魔	アイテム	説明
鬼女 アチェリ	トイガンナイフ	おもちゃのピストル型をした女性専用の武器。装備すると運の数値が上がる。
妖鬼 トケビ	トケビのきね	攻撃力が高いが、命中率が低い男性専用の武器。当たれば大ダメージだ。
夜魔 サキュバス	ピンクショット	銃に込める弾丸。当たると相手に「魅了」の効果を与え、同士討ちを始める。
妖樹 アルラウネ	妖樹洗顔クリーム	ステータスが「毒」状態でも、歩行の際ダメージを無効化できるクリーム。
堕天使 セエレ	エア・セエレ	どこかで見たような流行のタイプの靴。ただし装備には魔力の数値が必要だ。

VR美術館

妹のトモコが、「パラダイムX」の「VR美術館」を見たまま意識を失ってしまった。ヒトミはその姿に主人公がビジョンクエストを受けているときと同じ感覚を覚える。ネミッサの能力で美術館へ調査に向かおう。

1F

2F

幽滝ダンジョン

チェスダンジョン

美術館２Ｆには、ヒールスポットとセーブポイントが用意されている。「幽滝ダンジョン」や「チェスダンジョン」には美術館内のどこかにある絵の前に行けば入れるようになるぞ。またこのイベントをクリアすると、再び取りにいけないので、宝箱は取りのがしがないようにしよう。

トモコを助けるには条件がある!?

美術館内の「アクアドルフィン」という絵の前に行くと、女の子の声が聞こえてくる。絵の中に入って助けようとしても、声のする方に一向にたどり着かない。一度戻って様子を見ようとした一行の前に、「ジャグラー」が現れ、ある条件を満たせばトモコを救えるといってきた。その条件とは、ある絵に入って、とあるアイテムをそろえることらしい。絵の中はそれぞれダンジョンになっていて、しかも謎解きの要素を含んでいる。ダンジョン内の広さはさほどでもないが、その謎を解かなければ目的を達することはできないのだ。

ピエロ風の男、「ジャグラー」が主人公にある条件を提示してくる。

ストレンジエリアと幽滝

オートマッピングが利かない「ストレンジエリア」は、マップに端がなく、まっすぐ歩けばまたもとに戻ってしまうループ状のダンジョンだ。クリアするには、ここに登場する不思議な生き物(?)のヒントをよく見ればわかる。画面に表示された生き物の言葉を、注意深く観察しよう。また幽滝ダンジョンでは、出会った老人たちの言っていることをよく考えればおのずと答は見えてくる。根気よく話を聞こう。

ボウリングの球みたいな不思議な生物。イメージは抽象画かな？

VRペットショップ（パラダイムX内）

パラダイムX内、夢見横丁にあるペットショップ「王国屋」。ここでは全国に散らばるサマナーたちが悪魔を探している。依頼された悪魔をデータで転送すると、報酬としてさまざまなものがもらえるシステムだ。報酬はお金や悪魔、またとある情報を得ることもある。情報をもらったときは、王国屋へ行けばいつでも見ることができるぞ。依頼主はどこかで見たことのある人物もいるようだが……？

パラダイムXにはいろんな要素が満載されているのだ。

ロクスケは「ディアラマ」や「バララマ」の魔法を持つ悪魔を募集中。その悪魔を渡すと、報酬としてボズムディやラクカジャを魔法継承している悪魔をくれるぞ。

タイミングX氏はダーク系の悪魔コレクターらしく、依頼もダーク属性の悪魔が多い。依頼された種族「妖獣」の悪魔を差し出すと、妖獣ジャージーデビルをくれるのだ。

女性サマナー、ミセスリョーコ。彼女の依頼は妖精のシルキー。報酬はGUMPのインストールソフト「デビダス99」だ。デビルアナライズがより便利に。

悪魔コレクターミスターDNA。彼の要求する悪魔は中々難しい。知力10以上の悪魔を渡すと、女神スカアハとある悪魔の合体法則を教えてくれる。「神族」の悪魔らしいが？

「アヌーン」という名前をどこかで聞いたことがある人もいるんじゃないんかな？　彼女の依頼は「忠誠度５」の悪魔。依頼を達成すると「魔晶変化」に関する情報をくれる。

それぞれ依頼にみあっただけの報酬は期待できる。

EL-115（芝浜）

天海空港クリア後、スプーキーズのリーダーからとある契約をしたと連絡が入る。芝浜にある若者に人気のクラブ「レティキュリアン」。そこはスプーキーの友人ハッカーが経営しており、主人公のGUMPをパワーアップするソフトを作ってくれるというのだ。ここでインストールソフトを売ってくれるようになるぞ。売り物ソフトとはいえその値段は安い。すべて買っておいて損はない。

実はシナリオが進むと、売り物が増えていくのだ。

インストールソフト

●ガリバーマジック
これをインストールしておくと、ダンジョン内を歩くたびに主人公の体力が少しずつ回復していく。回復アイテム節約に便利。

●タイムガール
サターン内蔵の時計に合わせた現在時刻が画面に表示される。夢中になって、明日の予定を忘れて没頭しないための予防策か？

●ヒロえもん
これは必ずインストールしておきたい必須のソフト。戦闘後、悪魔がアイテムを落とす確率を上げてくれるのだ。

●ナース・コール
GUMPから悪魔を召喚するとき、召喚した悪魔の体力を自動的に回復してくれるソフト。ボス戦時などに、かなりありがたい機能だ。

●レディ・キラーズ
悪魔との交渉時に威力を発揮。女性型悪魔の交渉成功率をアップさせてくれる。容量に余裕があるなら入れておこう。

●アルバート
GUMP内での悪魔合体は、事故や消失が多い。このソフトを入れればGUMP内での通常悪魔合体を安定して行うことができる。

© ATLUS 1997

「カードに導かれし者たちへ…。」

SEGASATURN

ArcanA STRIKES
アルカナ・ストライクス

カードを求めて少年は冒険に旅立つ

封じられたカードの力が奇跡を呼ぶ!!

育て上げたモンスターで敵に反撃だ!!

収集する、育てる、戦術を立てる、そして闘う!!新ジャンル"タクティカルカードゲーム"登場!!

ゲーム制作、グラフィック、サウンド、すべてに超一流のスタッフを結集!!

■Tactics■　敵を読み、戦術を組む。闘いの命運はプレイヤーの頭脳次第!!
■Collect■　カード総数は300種類、すべてを集めて真のカードマスターになろう。
■Monster■　召喚できるモンスターを育成し、必殺技を習得させるのだ!!
■Graphic■　超稀少・超美麗な"レアカード"やバトルシーンなどグラフィックが充実。
■Sound■　テーマ曲はあの"THE ALFEE"の高見沢俊彦氏がプロデュース!!

初回生産分のみ限定プレミアム
"成長する"モンスターカード
ゲームに登場するカードをリアルに再現!!

12月11日発売予定　価格6,800円(税別)

高見沢俊彦プロデュース　Skirt[スカート]が歌う
「アルカナ・ストライクス」テーマ曲　明日の鐘／VIRGIN LOVE
シングルCDワーナーミュージック・ジャパンより　★12・25 ON SALE!!

一あそびは文化
タカラ
〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16

©TAKARA Co.,LTD.1997 ©RED 1997

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標でありSEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表するものとして表示を承認したものです。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

タカラの商品は こども商品券で

TAKARA

超特報

この冬を熱く盛り上げる!
セガAMハリケ〜ン!

SCOOP! ●電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
NEW! ●ビハインド・エネミーラインズ
COOL! ●ゲットバス
COOL! ●スキーチャンプ
HEAT! ●モーターレイド

セガ最強のCGボードMODEL3の高スペックによって、実現できた洞窟の表現。その、洞窟をバックに構えるテムジンと、空中ダッシュからのバズーカ攻撃を放つライデンなど、アドバタイズだけでも「オラ・タン」の魅力は十分に詰め込まれているぞ。

FREE PLAY ©SEGA 199

PRESS START BUTTON
FREE PLAY ©SEGA 1997

アーケードゲーム期待度No1!!
詳細、最新情報!!

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

完成度 ? %

●セガ●稼働時期未定
●対戦アクションゲーム
●MODEL3基板

CYBER TROOPERS
電脳戦機バーチャロン
VIRTUAL ON
ORATORIO TANGRAM ™

お待たせしました! 今や遅しと、そのリリースが多くのファンに期待されている「オラトリオ・タングラム」が、約1カ月ぶりに本誌に登場だ!! さて今回は、ちょっとだけ待ちくたびれちゃった人たちに、その気持ちを吹き飛ばすくらいの活力をあげちゃおう。そう、今回はテムジンとライデンに続く、「オラ・タン」人気の機体“フェイ-イェン・ザ・ナイト”を紹介するぞ。さらに、気になるポイントについては、開発者スタッフからのコメントつき!! 必見だ!

より強く、より激しく、よりキュートになって EMOTIONAL HEARTが蘇る

フェイ-イェン・ザ・ナイトが舞い降りる!!

女性的なフォルムと、その細い機体から繰り出されるすばやい攻撃が特徴のフェイ-イェンが新しく生まれ変わった！　機体のデザインは、いたるところにハートマークがあしらわれるようになり、ボディラインも人間に近いやわらかさが目立っている。さらに、手に持っているソードの形も変わっている。また、このフェイ-イェンは、機体の後ろにキラキラとした光りを放ちながら動き回るようになっているのだ。なにか、特別で神秘的なイメージが感じられるフェイ-イェン・ザ・ナイト。「オラ・タン」での役割も気になるよね。

フェイ-イェンがターボショットを放つ。通常のビームとはどう異なるのか!?

Q 現在の完成度と作業状況は？

A まずみんなが知りたいのは、やはり稼働時期なんじゃないかな？　そこで、現在の進行状況を亙氏に聞いてみたぞ!!「現在の完成度自体は、私の中ではまだまだで、%でたとえられないので？%とさせてください。もちろん、AMショー出展時に比べれば、変わってきているのは確かですが。今はロケテストに向けていろいろな作業をしているといったところですかね。発売まで期待して待っていてください」う～ん、あと少しって感じは伝わってくるんだけど、具体的な稼働時期については、まだ未定かな？

Q フェイ-イェンのデザインでの見どころは？

A まずは、パブリシティデザイナーの有井氏にたずねてみよう。今度のフェイ-イェン、どこを見てほしいですかね？「とりあえずマイ・スウィートハニーなんで全部です！（意味不明）」……はあ、ありがとうございます。なんか、有井氏からはフェイ-イェンに対する愛を感じるのだ。さて、次は亙氏。「特にフェイ-イェン・ザ・ナイトに限ったことではありませんが、各バーチャロイドについては、いろいろ苦労していますよ」他の機体の登場も待ち遠しいね!!

前作

1P COLOR

ピンクを主体としたカラーリングは、前作とほとんど変わっていない。胸、頭、腕など、随所にあしらわれたハートマークがポイントだ!!

超特報 セガAMハリケ〜ン!

FEI-YEN THE KNIGHT

キラキラとした光を放ちながら、優雅に舞うフェイ-イェン・ザ・ナイト。アドバタイズで見ることができる、1Pカラーのフェイ-イェンだ。その姿は、ハートの形をしたパーツや動きなどを含めて、メカらしいというよりも、女の子らしさが強調されている。

STYLISH & GRACEFUL!!

上の写真と同様に、アドバタイズデモに登場する2Pカラーのフェイ-イェン。1Pと2Pのカラーリングが違うだけで、こうも伝わってくるイメージが異なるのは、このフェイ-イェンだけなのでは?

紫色をベースにしている2Pカラー。胸部には、あの謎のマークがペイントされている。さらに、左脚だけに、黄色と紫色のストライプが入っているのも特徴的だ。

2P COLOR

Q 前作と違い、ボウガンとソードが別に変更されていますが…?

A 今度は、武器について亙氏にたずねてみよう。フェイ-イェンの手に持っているソードなんですが、これはソードとしての機能しか持たされていないんでしょうか？　また、右腕の武器が気になるところなんですが……。「変更の秘密や経緯ですか…。今のところは秘密ということで、ユーザーの皆さんにぜひ想像してもらいたいですね。熱い想像メッセージも待ってますよ(笑)」開発中ということもあり、武器の変更点など具体的な話を聞くことはできなかった。残念……。ただ、AMショーバージョンから比べると、かなりパワーアップしているようなので、他にも変更点などがたくさん出てきそうだ。とりあえずは、今度の登場を期待して待つしかない!!

グランドボムを投げるライデンと、その向こう側にはフェイ-イェンがいる。

Q AMショーでは敵の頭上にハートが舞うこともあったが、あの効果は？ またハートの意味は？

A AMショーで見たことがある人もいるだろうけど、相手機体の頭の上に浮かんでいたハートマーク。あれは、いったい何なのだろうか？「AMショーでは、確かにそんなシーンを見ることができましたが、いまのところ詳しいことは秘密です。『スキマティック（ソフトバンク刊）』を見て、フェイ-イェンについて調べてみてください。何かわかるかもしれませんよ」とのこと。『スキマティック』には、今度の作品に共通する内容もある。読むしかないぞ!!

Q フェイ-イェンのうしろで常にキラキラしたものの正体は？ またハイパー化は？

A フェイ-イェン・ザ・ナイトが左へ右へと動くたびに、機体の後ろから流れるキラキラとした光。この正体は何なのだろうか。「オラトリオ・タングラムでは、ユーザーの皆さんが食べきれないくらいの要素を詰め込む予定で開発しております。もちろん、ハイパー化については一応フェイ-イェン・ザ・ナイトらしいものを考えています。キラキラしたエフェクトについては秘密です」はたして、キラキラと光る謎のエフェクトは、フェイ-イェンのハイパー化に関係があるのだろうか。現段階では、謎の部分が多いフェイ-イェン・ザ・ナイトだが、そのすべてが明かされる日も近い!!

FEY-YEN STRIKES!

フェイ-イェンの振り下ろしたソードが、ライデンの厚い装甲を打ち破る。こういった戦いが、いたるところで繰り広げられるようになる日も近いので1カ月後。次の「オラ・タン」情報は、いよいよ新キャラが登場かっ!?

C.A.T.

本格コンバットガンシューティング！テロリストから世界平和を守れ!!

ビハインド・エネミーラインズ

It's NEW!

BEHIND... ENEMY LINES

圧倒的なリアルさで贈る、ガンシューティングが登場するゾ。世界平和が訪れた1999年。NGA―新世界同盟より独立したテロリストが、犯罪と混沌による政府を設立。プレイヤーはエリート戦術部隊・通称CATのメンバーとなり敵地に侵入。攻撃目標を破壊することを使命とする。装甲車両に搭載したマシンガンとミサイルで敵を撃て!!

専用銃のトリガーを引くことでマシンガンを、前部のボタンでミサイルを発射する。共に弾数制限があるので無駄使いは厳禁。弾の補給は、画面に現れるアイテムを破壊することで行われる。

ジープや戦車などの戦闘車両、そしてヘリまでをも駆って襲いかかるテロリストが画面狭しと襲い掛かる。リアルな戦闘の様子は、ゲームの開発を担当した、米ロッキードマーチン社の持つ軍事シミュレーションの技術が投入されているからだ。

巨大振動銃再び！

ガンブレードと同タイプの筐体を採用。ブルブル震える巨大なガンは大迫力！

完成度 100%

●セガ●近日稼働予定
●MODEL2基板
●コンバット・ガンゲーム

GetBass SEGA BASS FISHING

完成度 100%

●セガ
●近日稼働予定
●MODEL3基板
●体感シミュレーター

全てがリアルな体感バス釣りゲーム！

MODEL 3基板を使用したリアルな映像と、本物そのままの手ごたえが楽しめるロッド型コントローラーを搭載した注目作の続報だ。

プレイヤーは3つのエリアでバス釣りに挑戦。釣り上げたバスの総重量が規定以上なら、次のエリアに進むことができる。すべてのエリアをクリアしたなら、巨大なバスが生息するスペシャルステージが登場するぞ。キミのロッドさばきが試される！

BIGなバスをGetだぜ!!

スタート時に選べるエリアは3つ。もちろん場所によって釣り方も変化してくる。

エリアを選んでください。

ルアー選びも重要なポイント。上手にバスを釣り上げれば、スペシャルルアーのご褒美が。

バスの引きまでをも体感できるロッド(釣竿)付き筐体。50インチの画面に映し出されるバスとのファイトシーンは臨場感バツグンだ！

ライバルはアイツと大自然!! 超過激スキー登場!

SKI CHAMP.

スキーチャンプ

完成度 90%

本格スキーシーズンの到来に向けて稼働予定のスキーチャンプ。山頂付近から大森林、果ては吹雪の大渓谷など、普段は滑れないような大自然の中でのダイナミックなスキーが楽しめるぞ。また、グリップのボタンを押すことで現実のスキーのようにストックを突くことができ、ショートターンなどの多彩なアクションが可能だ。さらに、最大4人までの通信対戦もできるので、抜きつ抜かれつの激しいレースで盛り上がろう!

●セガ
●近日稼働予定
●MODEL3基板
●体感スポーツゲーム

前作「Super G」と同タイプの筐体だが、ストックのグリップ部分にボタンが付き多彩なアクションが楽しめるようになったぞ。

エリアごとにエア(大ジャンプ)ポイントを用意。写真のような華麗なエアをビシッと決めれば気分も爽快!!

コース上ではハプニングが!!

目の前で山火事が発生。飛び出してくる鹿の群れを素早く避けろ!!

山頂付近を走るこのコースでは、なんと大雪崩が発生。その迫力に見とれて転倒!なんてことのないように。

Scoop!

幻のコース&武器が選べる!!

MOTOR RAID

モーターレイド

●セガ●稼働中
●MODEL2基板
●格闘バイクレース

現在ゲームセンターで好評稼働中の「モーターレイド」。なんと、通常は全コース1位を取ることでしか行けないエクストラステージと、そこにしか登場しない「幻の武器」2種類を選べるコマンドをスクープ!! 使えばゲームが一層盛り上がること間違いナシ!!

エクストラコースセレクトコマンド

コースセレクトで

①「YENDAS」に合わせる
②攻撃ボタンを「PKKPKKPPKK」の順に入力

まずプラクティスでコースセレクト画面に。ちなみに対戦プレイでは使えないので注意。

SEGAL出現!!

巨大なソニックが特徴の「SEGAL(セガール)」。最終コースだけあって完走するのも難しいぞ。

幻の武器装着コマンド

キャラセレクトで

攻撃ボタンを「KKPKKKPKPPK」の順に入力

攻撃ボタンを「PKPKPPKPPK」の順に入力

どちらの武器もキャラセレクト画面でコマンドを入力。入力の成否は音でわかるぞ。

SPECIAL

1つめの武器は巨大なハリセン。設定上は「形状記憶ハリセン」だそうな。攻撃判定も大きく、ヒット時には「パーン」といい音が(笑)。

P.HAMMER

もう1つは巨大なピコピコハンマー。ピコッて音が笑える。

圧倒的なリアルさで話題を呼んだ「全日本プロレス FEATURING VIRTUA」がアーケードゲームにも登場。開発者へのインタビューに加え超ビッグニュースも！

CONTENTS

●アーケード版「全日本プロレスFEATURING VIRTUA」緊急発表!!

あの全日本戦士たちがアーケードに殴り込み!!

●セガ●近日公開予定●アーケードゲーム●ST-V基板

全日本プロレス FEATURING VIRTUA™

ウルフも来日！

ゲームにも登場するウルフ・ホークフィールド選手が、現実の全日本プロレスに参戦。馬場社長とガッチリ握手!!

元々尊敬する人は馬場さんですから

――今回のアーケード版への経緯は？

麻生■あのゲームは元々アーケードも意識していたんですよ。僕自身、プロレスに対する思いが強かったんで、何とかST-Vでやりたくて。そして今回念願が叶った形ですね。

――やはりプロレスには深い思い入れが？

麻生■実は以前２本のプロレスゲームを作ってまして。企画は９本くらい出しているんですが(笑)。元々尊敬する人が馬場さんですから、プロレスに関しては前々からやりたかったんです。ですから、開発が決まった時は、全力集中できないんだったら嫌だなっていう気持ちと、好きな団体なんでいいかなという気持ちが入り交じって複雑でした（笑）。でも僕としては非常に満足してますし、開発チームにも感謝していますよ。ただ全日本の華っていうのはタッグですからね。できれば最強タッグまでできれば、うれしいのかなっていう気持ちはありましたよね。新春ジャイアントシリーズに始まって暮れは最強タッグで締めくくる。これが表現できたら１年中遊べますからね。ハードの制約もあって、今回はできませんでしたが、格闘ゲームとの違いというものは、出せたんじゃないかと思います。あと、プロレス独特の流れや“間”ってあるじゃないですか。三沢だったらタイガードライバーで決めたいとか。その辺りのユーザーの気持ちを引っ張り出せたらいいかなと。

――では、手ごたえは良かったと。

麻生■いや、まだやりたいことたくさん残ってるんです。もし次を作るんだったら、すでに意見は山ほどありますから。ただ、今回非常に助かったのは、鈴木部長の方でウルフ、ジェフリーを出させてくれましたので、かなりの話題作りにもなりましたし、ドリームマッチが実現してプレイヤーの方も満足できたかなと思います。ぜひ街でも、プレイしてください。

AM2 AM R&D DEPT.#2

麻生 宏氏

全日本プロレスFEATURING VIRTUAプロデューサー

CS、AM1研を経てAM2研副部長に。プロレス、特に全日に対しての思い入れは深く、免許の交付日をジャンボ鶴田が世界チャンピオンになった日に合わせるほど。顔も似てる!?

ジャンボ麻生の ココが見どころ!!

「ゲームファンも当然ですけど、やっぱりプロレスファンが満足するものが一番いいかなと思って作りました。注目してほしいのは、選手の再現度です。三沢の肉付きとか、川田のタイツの黄色い線、そして馬場さんのアバラですね(笑)(麻生)」

麻生氏が語るように、キャラクターの再現度はこれまでのプロレスゲームの中で最高峰。これなら全日ファンも納得！

Winner
今日は体のキレがいい

世界の巨人ジャイアント馬場の勇姿もこのとおり見事に再現。肋骨の浮き出具合や、股がみの深いタイツに全日本に対する深いこだわりが見られる!?

明るく、楽しく、激しいプロレスのすべてをアーケードで!!

全日本プロレスの魅力と興奮をリアルに再現しているのは、このアーケード版も同じ。全日本プロレスの全面協力により、ジャイアント馬場をはじめとする10選手が実名で登場。そして、VFシリーズから参戦の、ウルフとジェフリーが同じマット上で熱い闘いを繰り広げるのだ。その特徴は、なんといっても選手本人からモーションキャプチャーした技の数々。キックやチョップ、スープレックスといった基本的な技はもちろん、関節技やトップロープからの攻撃など、プロレスならではの多彩な技を繰り出せるぞ。各選手の技などの操作方法はサターン版をすべて継承。自宅で培った技の数々を、対戦プレイで生かすことが可能だ。

全日10選手+ウルフ、ジェフリーが参戦!

馬場はもちろん、三沢を筆頭とする四天王と、ハンセンなど常連外国人が登場。そしてVFからの2人が!

モーションキャプチャーによるリアルな動き!

モーションのすべては、選手本人によって収録されたもの。本物そのままの迫力が画面上で展開される!!

馬場の16文キック対ジェフリーのスプラッシュマウンテンなど、現実とゲームの垣根を取り去った試合が楽しめるぞ。タイミングよくボタンを押すことで反撃に転じる、返し技システムも熱い!

サターン版との違いをチェック!!

1 操作方法を変更

8方向レバー+3ボタンと、ボタン数が減少。内容は、打撃での攻撃を行うアタック(A)、相手をつかむホールド(H)、投げ技を繰り出すスロー(T)。アピールはA+Hで、相手の打撃や投げに耐えるのはH+Tボタンで行う。

2 ゲームバランスの調整

アーケードらしく、より短時間で高い爽快感を得られるようにバランスも調整されている。写真のように、より少ないダメージで闘気が溜まるようになったのをはじめ、試合時間の短縮などが変更されている。

3 思考ルーチンの強化

CPUの思考ルーチンも調整された。技の連係のバリエーションが増えたのに加え、状況に応じた技を的確に繰り出すようになった。大技が次々に炸裂するという、より全日本らしいスリリングな展開が楽しめるようになったぞ。

4 レイアウトが異なる

細かな点だが、闘気ゲージのレイアウトも変更された。また、フォールされた時に出現するカウントウィンドウの下に、ボタン連打に対応して上昇するゲージを追加。フォールを返せるかどうかが、わかりやすくなったぞ。

鈴木裕部長よりのエール!

作り手の情熱のこもった力作!

このゲーム、いいですよね。アットホームな感じがするっていうか、ちょうどいい感じですよね。見るとホッとする。でも、正直ウルフとジェフリーの件は僕自身かなり悩んだんですよ。イメージを壊さない程度のクォリティも必要ですし。でも、でき上がったものを見ますと、うまくゲームにとけ込んでいるし、上がりの感じも今までないような愛着のわくもので。麻生には、良い仕事してもらったと思ってますよ。

麻生氏とはスペハリ時代からの付き合いとも。

BIG NEWS! 実物のウルフが全日本プロレス参戦!!

突如として現れたウルフは、年末恒例の「最強タッグリーグ戦」に参戦。ジョニー・スミスとのタッグで、優勝の最右翼とされる三沢・秋山組と引き分けるなど緒戦から大健闘を見せている。これには馬場社長も「びっくりするほど頑張っていましたし、今後期待できると思いますよ」とコメント。ウルフ本人も「より面白い試合を展開していくので、期待してほしい」と、力強く語っていたぞ。全日マットで、必殺のジャイアントスイングが炸裂する日も近い!?

ウルフと馬場は東京ジョイポリスのイベントにも登場。見られた人はラッキー!!

ゲームから…

現実に!!

It's Powerful! セガAM3研 Rush!!

「ル・マン24」裏技第２弾も公開！

SEGA AM R&D DEPT. #3

「ウィンターヒート」攻略開始第１弾というわけで、今回は前半の４種目をワンポイント攻略！　また開発者のマニアック攻略＆アドバイスも参考にしてくれ！

目指せ世界記録樹立！各種目のコツを徹底伝授！

ウインターヒート

●セガ●稼働中●スポーツ●ST-V基板

「ウィンターヒート」は全８種目あり、前半４種目それぞれの通過ラインをクリアしないと後半には進めないシステムになっている。なお、キャラによる大きな差はないので好みで選んで大丈夫だろう。

★前半4種目をワンポイント攻略!!★

Speed Skiing（スピードスキー）

とにかく連打＆連打！

このスピードスキーで使うボタンはたったの１コ。言ってしまえば、それを単に連打するだけでＯＫなので特にコレといった攻略法が存在しないのも事実。結局のところ、フライングに注意して、スタートしてしまえば思いきり連打し続けることくらいだろう。もちろん連打スピードが命なので、できるだけ速く、かつゴールラインまで持続できる体力は必要だ。もちろん、コスリも有効。

最もシンプルな競技なのでそのぶんタイムアップは困難を極める。とにかく連打！

画面下のメーターがＭＡＸにできれば最高。ただし至難の技だ。

通過ライン	13.000s
WORLD RECORD	12.100s

とにかく連打！　連打！

スタートタイミングを見切ったら、あとはとにかく連打！　連打!!　連打!!!　連打が速いほどキャラクターは身を屈めて風圧に耐え、逆に連打不足だと上体が起き上がって風圧に負けて大転倒します。この第１種目で連打のウォーミングアップは完了！

目標記録　11,850s

Ski Jumping（スキージャンプ）

速度よりも角度だ！

スキージャンプのポイントは３つ。１つめは、いかに助走をつけられるか。２つめはいかにジャンプ角度を30度付近に持ってこられるか、３つめはうまく着地できるか、だ。１つめは単に連打速度の問題なので特にアドバイスはないが、最も難しいのが２つめの角度。こればかりは慣れてもらうしかないのだが、ボタンを押している間の角度上昇速度は意外と遅いので目押しすることも可能だろう。とにかくこの競技は踏み切り角度が最重要ポイントだということを忘れないでほしい。３番目の着地は地面との距離をよく見てすること。

助走は速いに越したことはない。できるだけ連打して速度を上げよう。

踏み切りのベストは30度。あと着地もギリギリまでねばろう。

通過ライン	85.00m
WORLD RECORD	110.00m

踏み切りが肝心！

Ｋ点の120ｍラインを超すには完璧な踏み切りタイミングを目指しましょう！　注意しなければならないのは、ジャンプ台の上でＡボタンを押している間もキャラクターが滑ってしまうこと。踏み切り線から爪先が出るとバランスを崩し滑空距離が伸びません。飛び出し角度は30度に合わせ、着地はキャラクターの影を見ながら雪面ギリギリを狙って。すべてが完璧に決まれば150ｍは夢ではありません。

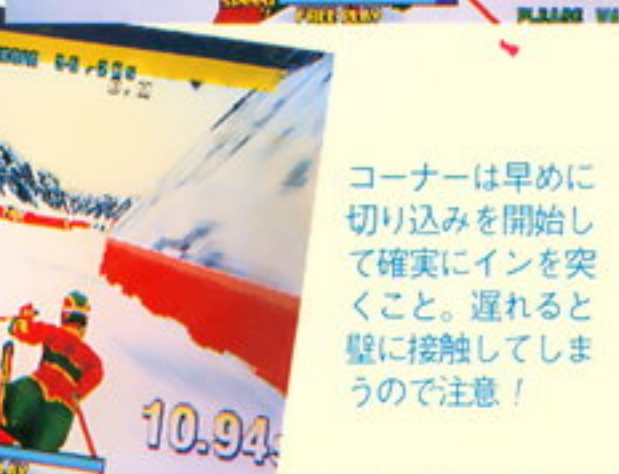
目標記録　120.00m

SEGA 1997　※通過ライン、WORLD RECORDの記録はデフォルトのものです。状況によって変わります。

Down hill
（ダウンヒル）

まずはコースを覚えよう！

スタート直後は少し右に進路を変えて前入れ。このまま１コーナー直前までスピードを上げていこう。

ジャンプ台は大抵が右コーナーの直後に控えているため、早めに体勢を立て直してアプローチしよう。

コーナーは早めに切り込みを開始して確実にインを突くこと。遅れると壁に接触してしまうので注意！

特に後半はタイトな右コーナーが連続するエリア。速度よりもいかにクイックに抜けるかがカギだ。

前半戦で最も攻略要素が絡んでくるのがこのダウンヒル。本来ならコース図があった方がわかりやすいのだが、今回は間に合わなかったので軽く攻略しよう。まず基本的なところとしてレバーを前に(上へ)倒すとスピードは上がるがコーナリングしにくくなる、ということを覚えておこう。直線では前に倒して速度を稼ぎ、コーナーではニュートラルに戻してから左右に入れていかないと、レスポンスが非常に悪くなるうえにオーバースピードでの進入になってしまい危険。次にジャンプだが、これはタイミングが大事。遅いよりも早目にジャンプして安全にクリアするのも１つの手だろう。ヘタにギリギリでジャンプしようとすると踏み切りでバランスを崩し、着地で転倒してしまうからだ。あとはコースレイアウトを完全に把握すること！

通過ライン	46.00s
WORLD RECORD	45.00s

直線的な滑りを！

スタート時に連打でスピードを30%程度まで上げたら、スケーティング（＝連打）は止めましょう。このゲームは連打よりもライン取りが命なのです。カーブを早めに見切り、直線的な滑りを心がけることが大切です。さらにレバーを上（↑）に倒すと直滑降し、スピードが３割アップ！　また、ジャンプは着地後に壁にぶつからないように着地点を予測して跳ぶように心掛けて。ジャンプでミスるとロスも大きいですよ。

目標記録	38.50s

Short track Skate
（ショートトラックスピードスケート）

敵への接触に注意！

ボタンの連打力と絶妙なレバー操作が問われるショートトラックＳ.Ｓ。この競技でのポイントは、とにかく高いスピードを維持することは当然として、いかに敵に接触しないかにある。押してもらう場合はともかく、敵の後ろや横からの接触は絶対×。ライン取りにも気を配って滑ろう。

コーナーではラインの修正が難しい。敵の走行ラインを読んで的確な角度で進入しよう。

通過ライン	47.00s
WORLD RECORD	46.00s

インコースを攻めよう！

１周111．12mのオーバルコースを４.５周するショートトラックは連打力だけでは記録を伸ばすことはできません。レバー操作でインコースを攻めれば、加速しやすく、外側にふくらまないぶん滑走距離も短縮できます。もちろん、競争相手達の邪魔が入って簡単にインコースを譲ってくれませんから、相手の動きをブロックすることも大切です。コーナリングが上手くいけば34秒も切ることができるでしょう。

目標記録	45.50s

LE MANS 24 残るナゾの裏技2連発!!

「ル・マン24」にはまだまだナゾの裏技が隠されていた！どちらもそれなりの腕が必要だぞ。

その1 UFOが飛ぶ！

これは偶然見たことのある人もいるだろう。サルテ・サーキットの場合は１分15秒以内、市街地コースでは１分08秒以内でコースレコードを出すと、レコードタイム表示と共にUFOが駆け抜けていくワケだ。以上のタイム以内で走るにはかなりの腕を必要とするため、UFOを出している人がいたら結構な強者と見ていいだろう。

画面中央に飛ぶのがそのUFO。一瞬の出来事なのでそれほど目立つフィーチャーではないのだが。

ディレクター・ワシオ氏より一言

UFO出現のコツは早めの時間にゲームセンターに行くことです。電源を入れたばかりの状態ではコースレコードが初期値に設定されているため、ある程度の腕を持っていれば記録は出せます。逆に遅い時間だと記録が次々に更新されていくために、UFOは出しづらくなるわけです。みなさんも頑張ってUFOを出してみてください。

その2 レースクィーンのパンチラをねらえ！

耐久レースモードを完走し、なおかつＳorＳＳランクを出せば、その直後に出てくるレースイクィーンを好きな角度で鑑賞できるぞ。操作はアクセルでズームイン、ブレーキでズームアウト、ハンドルで回転だが、ＳＳランクに限りシフトレバーで縦回転も可能だ。

まずはレースを完走する必要がある。Ｓクラス、SSクラス共に１位になることは絶対条件となるぞ。

ディレクター・ワシオ氏から一言

この裏技はあまり紹介したくなかった(自分だけで楽しもうと思っていた)けど、サタマガ読者にだけはこっそりお教えします。Ｓランク、SSランク共に「1位であること」「走行距離が1000kmを越えていること」が必須条件です。あとは……秘密です。色々試してみてください。夢中になりすぎて肝心のレースがおろそかにならないように。

TRY EXTRA COURSE!

セガAM3研公認企画 Vol.39

電脳戦機バーチャロンXOVER（仮）

クロスオーバー

This WEEK is Written by パブリシティ担当J・K

第1回バーチャロンクイズ選手権結果発表!!

都道府県別参加数	
北海道	10人
青森県	4人
宮城県	1人
秋田県	2人
山形県	3人
福島県	4人
群馬県	3人
茨城県	4人
千葉県	6人
埼玉県	10人
東京都	16人
神奈川県	11人
新潟県	3人
石川県	1人
富山県	4人
長野県	2人
岐阜県	1人
静岡県	4人
愛知県	10人
三重県	1人
奈良県	4人
京都府	4人
大阪府	20人
兵庫県	3人
岡山県	12人
広島県	1人
鳥取県	1人
山口県	10人
香川県	3人
愛媛県	1人
福岡県	3人
佐賀県	1人
熊本県	1人
宮崎県	1人
鹿児島県	1人

正解者数	
50点	大阪府 井上雅裕さん
〃	埼玉県 江原隆嗣さん
〃	千葉県 千葉貴史さん
〃	福島県 相澤靖さん
〃	岡山県 三河邦裕さん
〃	千葉県 匿名希望
49点	7人
48点	16人
47点	14人
46点	21人
45点	13人
44点	17人
43点	9人
42点	4人
41点	6人
40点	4人
39点	6人
38点	4人
37点	4人
36点	6人
35点	2人
34点	3人
33点	2人
32点	5人
31点	2人
30点	2人
29点	1人
28点	2人
27点	3人
24点	2人
23点	2人
22点	1人
21点	1人
16点	1人

お待たせしました

9月12日発売号で実施した第1回バーチャロンクイズ選手権の回答編をついに発表するときがやってきました。

参加者からは、全ての回答に対し自分なりの意見を書いてくれる人もいれば、あの設問は間違っているのではないかなど様々な意見が寄せられました。それに対し、納得していただける回答を出してあげることができるかわかりませんが、今から回答・解説を発表いたします。クイズ出題時にも触れましたが、あくまでもオフィシャルで、アーケード仕様が正解。私としては、問の24、25、34、46、48、49を間違ってくれるといいなあと思っていたのですが……。

初級回答

問1■2の電脳戦機バーチャロン
これは特に解説はなし。

問2■3の3研
現在好評掲載中の電脳戦機バーチャロンXOVER（仮）がセガAM3研公認企画ということから3研というのがわかるかと思います。

問3■1の亙重郎
間違いなく1です(本人談)。
（議長Oga：本当の正解は2じゃ。J・Kよ、おまえだまされとるんじゃ！）

問4■1のカトキハジメ
これを間違えたらユーザー失格！

問5■1の有井伸孝
漢字は間違えないように。

問6■2の8体
キャラセレ画面に登場する8体しか絶対に使えません。

問7■3のビームライフル
1のレーザーはライデン、2の♥ビームはフェイ-イェンの攻撃です。

問8■2のジグラット
1のヤガランデは中ボス、3のジグランデは1と2を混ぜただけです。

問9■2のフェイ-イェン
ゲームで再確認してね。

問10■1の樋口智恵子ちゃん
知らなかった人は、バーチャロンのドラマCDを買って聴いてください。

中級回答

問11■1の15.2m
攻略本やDr.ワタリの電脳戦機バーチャロン講座Vo.1でも掲載されているぞ。

問12■2のルカちゃん
講座Vol.9にてアファーム怒＆怒ルカス兄弟の会話がありますが、そこではルカと略されてます。その他にも、インタビュー等でルカちゃんと言っているぞ。

問13■3の3回
筐体とかにM.S.B.S.Ver.3.3とあったりしますが、これがゲームを3回作り直したことを示しているというのは有名なのでは（講座Vol.10のM.S.B.S.Ver.3.3の秘話内でも書かれています）。

問14■1のCYBER TROOPERS VIRTUAL-ON"PERSPECTIVE"
サターンマガジンでバーチャロン本2冊については広告が数回出ていたので、ちゃんと隅々まで見てる人には簡単な問題だよね。

問15■2のCYBER TROOPERS VIRTUAL-ON"SCHEMATIC"
設定の謎が詳しく解説されてますので、本屋で見かけたら買ってね。

問16■1のレバーは左右同時に前に倒す、メガスピンハンマーだけ、レバーが右旋回入力なので回答は1。中には、すべてのゲージがフルでなくても出ますけどという意見もありましたが、あくまでもオフィシャルなので、回答は1です。

問17■1の4冊
ケイブンシャから2冊、ソフトバンクから1冊、新声社から1冊。

問18■1のVirtual-on works
講座Vol.10で、バーチャロン制作スタッフ「バーチャロンワークス」が紹介されています。そこからもわかるとおり、正解は1。

問19■2の35回目
これはいろいろな雑誌の情報ページで確認することができたはず。

問20■3のSBV
1のSRVはフェイ-イェン、2のSAVはベルグドルの戦術分類コード。

問21■2の戦術偵察バーチャロイド
1の特別偵察バーチャロイドはフェイ-イェン、3の支援攻撃バーチャロイドとはベルグドルのこと。

問22■1のOPERATION MOON GATE CD
を持っていれば楽勝のはず。

問23■3のMY Sweet Chocolate
ドラマCDを買って見てくださいね。ちゃんと、作詞のところに樋口智恵子って書いてあるよ。

問24■3の六本木ギーゴ
東京ジョイポリスは96年7月12日、新宿ジョイポリスは96年10月3日がグランドオープンのため、クリスマスイベントの行われた95年末にはまだできていませんでした。

問25■1のナルー少尉、イッシー軍曹、テラリン
テラリンというので敬遠してしまった人がいますが、あくまでも1が正解。ヨッシー隊長はデザインリーダーであるけど、AM3連星ではないですよ。

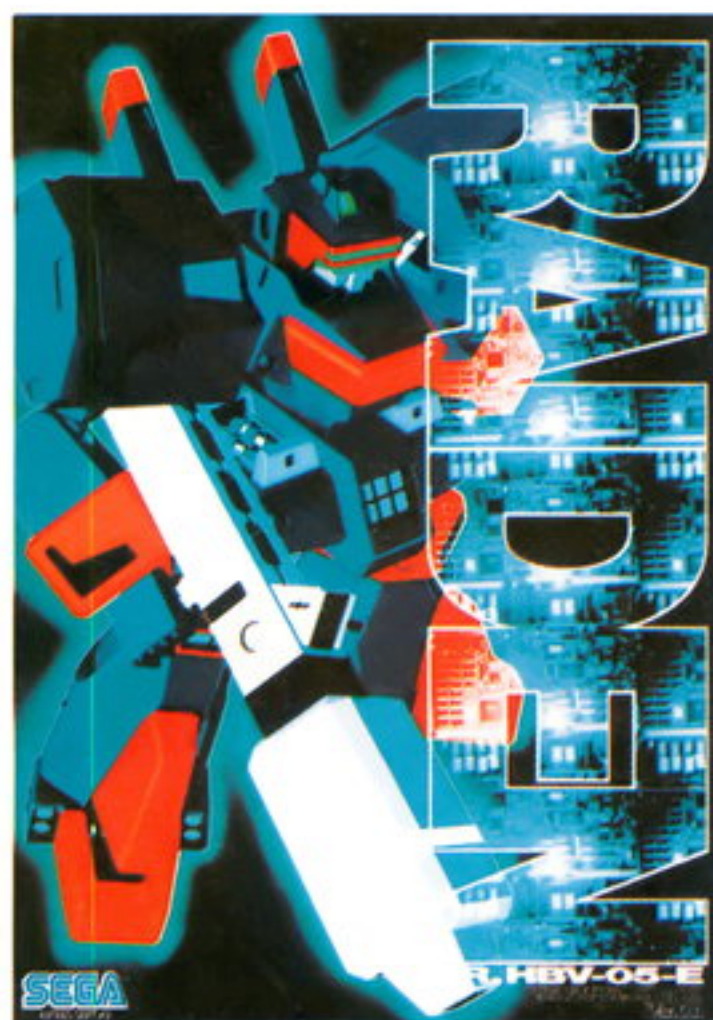
上級回答

問26■1の96年2月23日発売号
発売号という言葉の取り方が違うと回答が変わってしまうので、出題者として言葉が足りなかったことは認めますが、正解は1です。1の理由は、ここでの発売号とは発売された日をさしており、表紙に記入されている月日ではありません。表紙には、3/8と書いてあると思いますが、これは3/8号という表記であって、発売日としては2月23日をさします。ですから、この問以降で○○発売号と記載されているのは、すべて発売日をさし、表紙の月日ではありません。ですから、問題の設問や答えがおかしいのではという質問ですが、すべて間違っていません（ソフトバンクにも発売日は確認済）。

問27■1のバーチャロン・ナウ
Aが正解のバーチャロン・ナウ。Bが各機体設定秘話、Cが奥義直伝ゲームレクチャー、Dがバーチャロンの世界観、Eが開発秘話、Fが受講者からの声です。

問28■2のトラジション・ファイト2

以外は私が勝手に考えました。ちなみにトラジションファイトの他にもZステップやソードアッタクなどを同じ講座内で紹介。
問29■1のVR3改　ドリマン
下の写真が答えです。

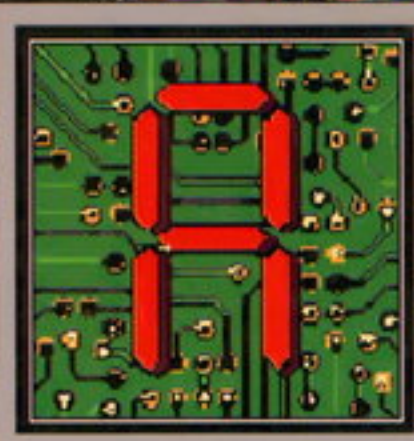
問30■2のライデン
これが正解のポスターです。

問31■2のアファームド
好評の2回目はアファームドです。

問32■1のドルカス
講座Vol.9のドルカスの回で紹介されたのですが、意味不明な数字が図で掲載されたのを覚えてる人も多いのでは。
問33■1のDr.ワタリ
バーチャロンワークスを紹介したときのおまけで懸賞付きクイズがあったのを覚えていますか？ あの時の問題のままですが、たしか回答編も掲載し、戦車のタイヤを購入したのはDr.ワタリだと発表したはずですよ。
問34■1のまりりん
バーチャロンワークスを紹介したときにソフト王国の一員として唯一の女性まりりんが紹介されました。ひろりんは私が適当に考え、ミキは男性だよ。
問35■2のアファームド
講座Vol.5のアファームドのときに実施したので当然答はアファームド。
問36■2の96年8月9日発売号
ライデンの回が始まったのが2の96年8月9日発売号。この号の最後からがライデン物語です（最初からと言ってもいいかもしれませんね）。
問37■2の26機
講座Vol.11でライデンについては、その開発経緯や生産状況を説明したのですが、ここで試作機を含め稼働可能なライデンは26機であるとあります。
問38■3のアスコーン大尉
物語内では、アスコーン大尉を始めとする計7名の人物がライデンに搭乗しますが、最初に名前がでてきたのは、アスコーン大尉です。これは講座Vol.12（物語2回目）の中隊の構成説明をした際、アスコーン大尉、サルペン軍曹、ジェンキンス軍長という順に名前が出てきます。
問39■2の4名
戦死したのは、アスコーン大尉、メレガニー少尉、ジェンキンス軍長、レイサム軍長の4名です。
問40■2の53機
講座Vol.17のライデン物語最終話の総括で被害状況が書かれています。そこには、圧倒的に不利な状況下53機の敵VRを撃破したとあります。
問41■2の8機
講座Vol.7で第一世代バーチャロイド系譜が掲載されていたのですが、その解説文に「第一世代バーチャロイド」とは、その中でも「バーチャロン」に登場する8種類の機体に対して総称される一般名詞であると言っているので当然正解は2の8機。
問42■3のEx-S
講座Vol.2でタイムアタックのススメというをやったのを覚えていますか？そこにはランク表示がすべて書いてあり、一番上にEx-Sとあります。
問43■2のDN社
講座Vol.1でバーチャロイドの秘密を公開したのですが、その時にDN社がバーチャロイドを開発したという内容がでていました。
問44■3の0プラント
ソフトバンクの攻略本に名前が出てます（他は私が勝手に考えました）。
問45■1のV.C.0084年
講座Vol.1でバーチャロイドの秘密を公開したときに、V.C.84という数字が出てきます。
問46■1の13機
フェイ-イェンの14という数字は便宜上つけられたものなので開発プランとしてあったのは、あくまでも13タイプです。
問47■1のV.コンバータ
1以外は全然違うでしょう？　という
か、2と3は何？という感じ。
問48■3のテムジン
大多数の人が間違えてくれてうれしいです。やはり、見た目で1だろうと答えた人が多くいたみたいですね。この回答は、新声社から発売されたアーケードの攻略本を見るとアルファベットでスピードの速さが表記されており、テムジンが一番遅いとなっています。ちなみにソフトバンクの攻略本のダッシュ速度については、オフィシャルではなく、ライターの人が調べた結果です。
問49■1のクラインの壷
この回答を知っていた人は、はっきりいってすごいです。でも、正解者の中で、テレビを見た人はいるのでしょうか。
問50■1の電脳戦機バーチャロン
ORATORIO TANGRAM
最後はサービス問題です。

プレゼント当選者

全問正解者が複数いたため、厳選なる抽選をおこない、下記の人たちに賞品をさしあげます。
しかし、全問正解してるのに何も賞品がないというのも申し訳ないので、抽選からはずれた人にはバーチャロンアクションフィギュアを1個お送りします（こちらで選ばせてもらいます）。

1位　大阪府　井上雅裕さん
2位　埼玉県　江原隆嗣さん
3位　千葉県　千葉貴史さん

（プレゼント賞品がわかるように、あえて1、2、3位とさせていただきました）。

マルチメディア通信 —— 大谷和利

デジタルマンガを楽しもう

「ネコマンガ」という本がある。もう続編と合わせて3、4冊出ているのだが、今回はデジタルカメラで撮った写真を使ってこれに挑戦してみた。教科書の写真にイタズラ書きをした経験のあるキミなら、大いに素質ありだ。

隔週連載 Vol.22

PROFILE
テクノロジーライター、1958年生まれ。Macintosh PowerBook 540c、Power Mac 8100/80 AVなど複数のMacを適材適所で活用中。近著、訳書などに「祝入門マッキントッシュ」(ソフトバンク刊)、「Tokyo Mac Night」、「空飛ぶインターネット」(共にBNN刊)、「マウスの球」(アスキー刊)など。花房山通信(http://www.peachpress.co.jp/hanabusayama/)も見てね。

ある競走

それぞれの写真は実際には脈絡がないのだが、あるストーリーを与え、それらしい線やセリフを書き加えることで何となくつながっているように見える。1コマ目と2コマ目は実はエサを食べているところ。

デジタルマンガはプロの常識

一説によると、自称を含めて漫画家を名乗る人間が日本に5000人もいるといわれる。そして、その中のトップクラスの150人が、僕の知り合いのTさんが主宰する「漫画Macの会」に属している。つまり、実際に読んでいる時にはほとんど気づかないかもしれないが、それだけデジタルで描かれる漫画がプロの世界でも普通になっているということなのだ。

もちろん、彼らプロが取り組んでいるデジタルの漫画は、ここでいうデジタルマンガとは根本的に異なる部分がある。例えば、「ルパン三世」でおなじみのモンキーパンチさんは、最近ではケント紙に向かって漫画を描くなどということはほとんどされていない。では、どうするのかといえば、手近なファックス用紙(しかも受信済みのもの)の裏などにサラサラっとごく簡単な下絵を描き、それをスキャナでMacintoshに読み込んで、電子的なタブレットを使いながら画面上で巧みに線入れや色づけをしてしまうのだ。時には以前に描いた漫画の1コマをスキャンして、グラフィックソフト上で光が流れているようなイメージに加工し、別の1コマの背景にしてしまうこともある。まさに、変幻自在にコンピュータの能力を使っているわけだ。

そこまでデジタルしていない漫画家の場合でも、今や出版社がスキャナで原稿をコンピュータ内に取り込み、手書きで指定されてくるセリフを印刷用の文字に置き換えているのは、なかば常識化している事実である。今まで漫画家修行と言えば、カラス口の使い方とかスクリーントーンの貼り方などと相場が決まっていたが、これからは確実にコンピュータを使いこなす能力も要求されるようになってくるだろう。

身近なデジタルマンガとは？

だからというわけではないが、デジタルカメラを持っている人には、身近なデジタルマンガの楽しみ方がある。それがネコマンガだ。

これは飼い猫や野良猫の写真をうまく構成してフキダシを付け、1コマ、4コマ、あるいはストーリー仕立てのマンガにしてしまうというもの。デズノバというプロダクションが最初にこの手法で本を作り、そのタイトルを「ネコマンガ」としたのが始まりである。

それ以前にも、写真の上に絵を描いて不条理な世界を作り出したり、既存の漫画のコマ構成やセリフを書き換えてパロディ化するというものがあったが、ネコマンガは両者が結びついたような性格を持っている。ただし、相手がネコだけにその動きはまったく予測不可能。ストーリー性のない行動を面白くマンガ的にまとめるのはなかなか難しい。

実際、単行本の「ネコマンガ」も、続編の「ターボネコマンガ」などになるにしたがって初期のインパクトが薄れ、妙に説明的な作品が増えて本来の味わいが消えてしまった。初期のネコマンガには、利口そうに見えてどこか抜けている、そんなネコの雰囲気がうまく出ていたものだ。

本来のネコマンガはサービス版くらいにプリントした本当の写真を使ってマジックなどで直接(または透明カバーの上から)セリフなどを書き足していくが、うまく構成するにはできるだけ多くのカットを撮って取捨選択する必要があるため、フィルムだと無駄が多くなる。それに対し、デジタルカメラならば使えないカットをどんどん消して新たに撮り直すことができるので、こういう目的に合っている。ここでは、セリフなどはMac上で描き足しているが、コンピュータがなくてもプリンタ直結で印刷できる機種も増えているので、それにペンで書き加えれば良い。

実は今度、このデジタルマンガを題材にしてある美術館で講座を開くことになり、今回の図版はそのためのサンプルとして構成してみたものだ。親子で参加するその講座からどんな作品が生まれるか、今から楽しみにしている。

あるネコの生活と意見

旅行中にホテルのベランダにちょこんとうずくまっていた野良の子猫を素材にしたデジタルマンガその1。ベランダの形状とタイルの目地がモチ焼き網を連想させたところから生まれたもの。

連載快調！もっともっとエルフに接近!!

ZOOM in élf エ・ル・フ

第4回

エルフユーザーサポート……03-5377-0954／10:00～18:00（月～金）
エルフホームページ……http://www.elf-game.co.jp

きみちゃんの りっぱな声優になるゾ！

古山きみこ asユーノ

第４回

みなさん、こんにちわ～♡　発売まで、あと6日に迫った「YU-NO」が待ちどうしくて、いてもたってもいられない古山きみこです。

さてさて前回は、もう記事の方で攻略も載っている並列世界の、プレイ体験をお話ししましたよネ。今回はとうとうユーノちゃんが出てくる世界のお話です！　プレイしてきましたよ～♡♡　でもどう言っていいのかわかんないほど……とにかくすごい、作品なの！　前回とはちょっと違って、今回はほとんど悩まなくても、ストーリーを展開させていくことができました。ドラマを見ているような感じ！　もちろんアイコンを使ってイロイロするのは変わってないんだけどね。グラフィックだって、ちょっとしたところまで細かく描いてあって、もう写真を見てるよう♡　ポーッと見とれちゃった！

ストーリーも本当にハラハラドキドキ！　それに私には理解できないんじゃないかと思ってしまったほど、奥が深い内容なの。こんな考えがどうして思い浮かぶんだろうーって、あっけにとられてしまったほど！　そして、女の子の気持ちがすごく切なく描かれているの♡　私は、特に最後のシーンが好きで、アフレコして知っているのに、感動してメチャメチャ泣いてしまいました。そしたらキャストの紹介になって、先輩声優さん達のお名前が次々と出てきたんです。そして私はなっなんとー、最後にそれも1人で名前が出てきたの！　それを見た瞬間、アフレコの時のことや悩んだこととか、いろいろ思い出して画面が見られないほど泣きじゃくっちゃいました……。この時ほど生きててよかったと思ったことはないよー（泣）。こんな素敵な作品でそれのユーノちゃん役ができて、私って幸せ者だなってしみじみ思いました。おしゃべりするユーノちゃんにも会えたし♡（はずかしー≈）でも一生懸命がんばったから広い心で見てやってね≈

声優さん達の迫真の演技にも注目して「YU-NO」を満喫してください♡　発売をお楽しみに！　じゃあ、またね。Bye-Bye☆

ユーノをプレイしてみました☆

！ユーノのパッケージのひみつ!?

サターン版「YU-NO」のCDケースの内側（ディスクを取り出したときに見える部分）にイラストが入ることが判明！そして、その絵柄が12種類あることもつきとめたぞ。ただし、パッケージの外からでは絵柄はわからないので買ってからのお楽しみなのだ。20個も30個も買って破産しないよーにね。

絵柄はどれもいい感じ。買った友人同士で見せ合うのもいいだろう。"トレーディングケース"なんてことになったりして。

いよいよ発売直前のYU-NO！ elf⟺編集部の"電話でゴニョゴニョ"

編　どっスか？　いよいよ発売1週間前ですね
エ　え～やっだあぁ～○谷さん私に気があるんじゃないですか～、もぉ～エッチ。
編　ユーノの発売直前ですけど、（何考えてんだ、この女は）前評判いいみたいっすよ。
エ　キャッッ!!　毎晩ひょうろう責めがいい！
編　…巷じゃ予約してないと手に入らないって…。
エ　素股じゃ跳躍しないと中に入らない!!!
編　……販促活動にも力入ってますよね。
エ　腰の反復活動にも力を入れてますっ!!!!!
編　……限定版ポスターやマウスセット、パッケージの裏にはちょっとした細工もしてるって……
エ　変態ッ!!　がちゃっ……ツーツーツー
編　を～い、○川さ～ん。ちっ。
呼吸もバッチリの編集部とエルフ広報でした。

エルフ伝言板

秋葉原に向かう途中、電車内で女子高生がルーズソックスに履き替えておりました。今では珍しくない光景です。もちろん彼女も周りから白い目、黒い目、私のような卑らしい目で見られることにも慣れている様子で、生太股を露に履いておりました。そんな見慣れた光景の中で、彼女が見せてくれた水色のパンティは女子高生は白という私の概念を砕き、同じ水色のタイトルカラーで4日発売の「YU-NO」を予約するにふさわしい一日でした（北千住・MK）

おハガキぼしゅ～　当コーナーではコーナーへのご意見やご感想、エルフへの質問を待ってるぞ。一足先に「YU-NO」のエンディングを味わったうらやましい古山きみこさんへの励ましのお便りもこちらへ。あて先は……〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱セガサターンマガジン編集部「ZOOM in エルフ11/28号係」まで。

ゲームとアートの微妙な関係

霧の向こう側

第41回

作品41
「MYST」
サンソフト(サン電子)
1994.11.22.
7,800円／ADV

隠されたメッセージを求めて作者との対話を楽しむ

「MYST」は謎に満ちた世界だ。

この横文字は「神秘的な、不思議な」を意味する「mysterious」を連想させるし、「霧」の「mist」にも発音が似ている。霧に包まれた世界は先が見えにくく、やはり謎に満ちたものである。

この「MYST」は神秘のミスト島で、さまざまな謎を解くことで物語が進んでいく。

文学にはミステリーというジャンルがあるくらいだから、謎を解くストーリーも多い。しかし、美術にも謎に満ちた作品がいくつもあることを、ご存知だろうか？

その代表は、謎の微笑と称される『モナリザ』の表情だろう。レオナルド・ダ・ヴィンチは『モナリザ』だけでなく、そのほかの絵でも、いろいろな謎に満ちた作品を残していて、いまだに、そのすべてを解いた研究者はいない。たとえばパリのルーブル美術館には、レオナルドの『岩窟の聖母』という絵がある。そこに描かれている人物や天使たちは、意味ありげな手のポーズをしていて、どこかを指差している手もあれば、手のひらをかざしているものもある。なぜ、こんなポーズなのか？　いくつもの手を見れば見るほど、考えれば考えるほど、謎は深まる。

神秘を感じることができれば、5,000年の時を超えて、作者と対話することも可能だ。

レオナルド・ダ・ヴィンチだけではない。ミケランジェロの美術にも謎はある。たとえば彼は「ピエタ」という主題の彫刻をいくつも作った。マリアが自分の子供・キリストの死を嘆いて、その亡骸を抱えている彫刻だが、このテーマを描いた晩年の作品には未完成のものが多い。制作の時間が足りなかった、ということではない。手の位置が胴体と寸断されていたりして、はじめから「完成」など目標にしていなかったのではないか、というような彫刻なのだ。この「ピエタ」をネタにして『未完成の美学』という名著を書いた美術史家もいる。

こうした謎に満ちた美術は、イタリア・ルネッサンス時代の芸術家たち──レオナルドやミケランジェロ──だけの特徴ではない。挙げればキリがないが、もう1つだけ例を挙げると、現代美術の巨匠ルネ・マグリットに『これはパイプではない』という絵がある。しかし実際の絵には、パイプが描かれている。その作品に『これはパイプではない』というタイトルが名づけられているのだ。たしかに「パイプ」そのものではないのだが、パイプを描いた「絵」であることはたしかだ。でも、それはパイプというのではないか……。考えると混乱してくる。フランスの哲学者ミッシェル・フーコーは、この問題をつきつめて考え（哲学者というのは暇人だと思うが)、1冊の本を出した。

ともあれ、美術にも、文学にも、謎に満ちたものは多い。ゲーム「MYST」も謎に満ちている。このページは「ゲーム攻略のテクニック」を開陳するところではないので、そのナゾ解きはしないが、とにかく謎の多いゲームである。そのミステリアスな舞台は小さな島を出発地点としている。そこには遺跡のような施設がある。人は誰もいない。

昔、エジプトを旅したとき、ルクソール神殿という、大きな石の柱が残った遺跡に行ったことがある、そんな神殿に迷い込んだ気分である。あのときも、なぜ、砂漠の都市にこんな建物があるのか。漠然とだが、体の奥底からわきあがる謎を体験したのだった。

「MYST」でもそうだが、そうした「謎」には、何かを伝えようという意思が秘められている。読み取れるメッセージがある。つまり、謎を解くという行為は、その「作者」と対話をすることなのだ。そして謎は大きいほど、深いほど、僕らを楽しませてくれる。

傑作は謎に満ちている。『モナリザ』も、エジプト美術も。だからこそ「MYST」は、傑作へ真正面から挑戦したゲームだ、といえるのだ。

フセ博士

布施英利(ふせ・ひでと)。1960年生まれ。学者・作家。28歳で博士になる。12月は、真夏のオーストラリアでダイビングの予定。紺碧の海でどんな「生命と死」を見つけるのだろうか。著書に『脳の中の美術館』(筑摩書房)などがある。

週刊布施アカデミア

インターネットにある博士の仮想研究所「電脳・布施アカデミア」。『エヴァンゲリオン』の綾波レイにはクローンがいるが、ぼくたち人間のクローンは誕生するのか、について考えています。博士の電脳講義を受けたい方は、http://www.so-net.or.jp/FuseAcademiaまで。

Software copyright 1994,Cyan,inc.and Sunsoft.All rights reserved.
フセ博士のイラスト／八重樫彩蔵

今週の

箱崎の母的占い

11/28金〜12/4木

箱崎の母
占いの道に入りて二十有余年。最近はサタマガ編集部員の相談を聞いてあげる日々が続いているとかいないとか。

今週のラッキーさん

今週は全国制服ファインドラブの笹本成美さん。お誕生日は12月４日のいて座。恋にはいい季節ですが今は勉学にいそしむべきです。何をやっても周囲の人が気になって集中できません。その分仕事のミスも多くなってしまいます。どうすればいいのかちょと方法を考えてみて。デートなんかは静かなところでしましょう。

金運	これからかかります。
健康運	崩れがちなので注意。
仕事・勉強運	一層の努力を……。
愛情運	たくさんの愛に囲まれます。

おひつじ座 3/21→4/20

男の子：お金、お金、と物欲に走っていると大切なものを失ってしまうかもしれませんよ。もう少し周りのことも考えてから行動しましょう。

女の子：甘い誘いに気を付けてください。今週は相手にその気がなくても、あなたはダメージを受けてしまいます。なるべくなら単独行動を。

少し身体の調子が悪く感じる人は注意が必要です。悪化する前に医者に行くことをお勧めします。勝負運はいいようです。でも勝負ごとをするなら、午前中に決めてしまいましょう。
幸運の鍵はくすんだ緑、洋食、頼りにされること。突然ひらめくことが多いでしょう。備えあれば憂いなし、メモしておくと後で便利です。

おうし座 4/21→5/21

男の子：働いている人は過労に気を付けましょう。学生の人は、なるべく徹夜をしないようにしてくださいね。今は身体を大切にする時期です。

女の子：エネルギー十分なあなた。恋に仕事に積極的にいけるでしょう。常に動いていなければならなくなりますが、充実感はありますよ。

だんだんと調子を取り戻していきそうです。でもいきなりすべてを良くしようとしても、それでは混乱するだけ。もう一度身の回りを見て、調子を整えていくことから始めましょう。
幸運の鍵は藍、ジーンズ、遠くを見つめられる時間。電話での情報収集が幸運を呼びます。あきらめずにもう一度確認の電話をしてみてね。

ふたご座 5/22→6/21

男の子：突然物事がストップしてしまいます。原因は実はあなたにあるようです。よく調べて対処しましょう。迷惑かけたならお詫びの一言を。

女の子：規則正しい生活を心がけてみませんか。自分では気付かないかもしれませんが、終わってみると、いい週だったと思えるはずです。

成功と失敗が背中合わせで存在しているようです。今のままでも幸運とは言えますが、確実に成功を手に入れるためには、あと少し努力が必要です。もっとどん欲になってもいいですよ。
幸運の鍵は赤、いろいろなジャンルの本、暖かい場所。どん欲になってください。でも、急がないことが運気を逃がさないポイントです。

かに座 6/22→7/22

男の子：書いてちゃんとメモを残しておきましょう。その場では覚えていたとしても、肝心な時に思い出せなくてつらい思いをしてしまいます。

女の子：精神的満足感が得られそうな気配。恋人がいる人ならより仲が良くなるでしょう。幸せってこのことなんだな、と思えるでしょう。

ぱっとしない週になりそうです。それならばいっそ、年末に向けての準備をしてしまいましょう。いらない物を整理すると吉。なくしたと思っていた物や、忘れていた物が出てきますよ。
幸運の鍵はストライプ、時計、シンデレラ気分。夜遅くなるのは仕方ありません。でもくれぐれも、電車に乗り遅れないようにしましょう。

しし座 7/23→8/22

男の子：いいことが続くので、少し浮かれているようですね。でも注意しないと身内に足をすくわれてしまいますよ。ここは気を引き締めて。

女の子：あなたの中で一大変化が起きそう。今までやってこなかったことを始めて、周囲を驚かせます。ぜひ最後までやりとげてください。

仕事や勉強、それに遊びで忙しく、後半になると少し調子を崩してしまいそうです。うまくサボって負担を軽くしましょう。人の出入りが多くなりそうですが、いらいらしないこと。
幸運の鍵はメタリック、漢字の辞書、重量がある物。危ない橋はあまり渡らない方がいいでしょう。ワナが仕掛けてあるかもしれませんよ。

おとめ座 8/23→9/23

男の子：長い戦いになりそうです。半端な気持ちではこのヤマは乗り切ることはできそうにありません。ここは腹を決めて取り組んでください。

女の子：ここのところツイてないと思うでしょう。それは悪魔の仕業。入口に柊（ひいらぎ）の葉を飾ってみましょう。退散してくれます。

あちらに、こちらにと気持ちがふらついています。今は何をやってもいいかげんになってしまいそう。周りの迷惑にならないよう、あまり責任のある仕事は受けないようにしてください。
幸運の鍵は黒、図書館、たくさんの物がある場所。なるべく１人になるのはやめましょう。友人や家族と、明るく楽しく過ごせる時間を。

てんびん座 9/24→10/23

男の子：自分と他人を比べてみても、空しいだけじゃないかな。もう少し広い心を持って、世界を見ましょう。明るく楽しくいきましょう。

女の子：ちょっと危険な道を歩き出してしまったようです。それが新規の企画なら、もう一度計画を見直す必要があります。ここは慎重に。

どんなことにでも耐えられる力が残っていれば、今あなたが夢見ていることを、現実のものとすることができるでしょう。それほど遠い未来ではありません。もう少しの辛抱ですよ。
幸運の鍵はグレー、楽器、埋まっていた物を掘り返す。昔使っていた物を出してきてお守り代わりにしてみましょう。いいことがあるかも。

さそり座 10/24→11/22

男の子：快楽に溺れてしまいそう。あなたにとって今はいいことなのかもしれませんが、後々ツケが回ってきますよ。それも特別大きいのが。

女の子：やってることがすべて裏目に出てしまいます。今続けても中途半端に終わってしまうでしょう。それでもまだましな方なんだけど。

どこまで行っても欲しいものが手に入らず、代用品を探す日々。かえってその方がいい場合があるので、諦めず探してください。お店の人に訪ねれば、きっと詳しく教えてくれますよ。
幸運の鍵はオレンジ、街路樹の続く商店街、雰囲気に浸ること。衝動買いをしそうなので、お金は少し多めに持って行くといいでしょう。

いて座 11/23→12/21

男の子：側で安心できる人がいれば、その人と一緒にいるようにしましょう。彼女がいる人は家や落ち着いた場所で将来の話までできるかも。

女の子：突然不安感があなたを支配してしまいます。抜け出すには誰かの援助が必要です。肉体的疲労感が出てきたら危険サインと思って。

金銭面がピンチになります。お金の貸し借りはお勧めできません。ないときは使わない！これが一番いい方法でしょう。どことなく淋しいときは学校でおしゃべりなんてどうですか。
幸運の鍵はピンク、写真集、夕方に出かけること。お弁当を持ってどこか出かけてみましょう。新しい友達ができる予感がありますよ。

やぎ座 12/22→1/20

男の子：不平不満を言わなければ、それなりのものは確実に手に入ります。用心するのはいいけれど相手を信じていない態度はとらないで。

女の子：勉強に一番いい時です。つまずいていた原因がはっきりして、ようやく流れ始めます。夜中など楽しくラジオで勉強ができますよ。

ここだという時にジャマが入って台なしになってしまいそうです。特に女性の場合、妨害はより激しいものとなるでしょう。くれぐれもデートなどは、地元でしないようにしてね。
幸運の鍵はグラスグリーン、鳥、明るい日差しが差し込む部屋。携帯よりポケベル、電話より手紙と、できるだけ音の少ないものを。

みずがめ座 1/21→2/18

男の子：言われのない話がどこからともなく流れだし、誤解を生みます。気が付いたら訂正をして。ウワサ話の出どころは意外と近いですよ。

女の子：二股かけている人、恋に悩んでいる人。あなたにそれだけの余裕はないはず。今一番大事なことはあなたの心を癒すことにあります。

いつも忙しい人、お疲れ様でした。ようやく待望のお休みが取れるようです。ちょっと遠出をして、完全にリフレッシュしてください。山に行くなら、足もとのケガには注意してね。
幸運の鍵は蛍光色、手紙、いつの間にか小さくなってしまった物。家族と離れて暮らしている人は、たまには電話をかけてみてください。

うお座 2/19→3/20

男の子：今はとても自由な立場におかれます。自分のことか周りのことか、選んだ内容によって１週間がずいぶん違ってきます。選択は自由。

女の子：予想以上に入ってくるお金が多いようです。使う予定がなければ、本の間にへそくるとどんどん増えていく“種銭”になりますよ。

出かけるたびに、何か１つ忘れ物をしてしまい何度もスタートラインに戻されてしまいます。それは気持ちと身体のバランスが取れないからなのです。体調を気持ちに合わせれば吉。
幸運の鍵はベージュ、鍋物、机の上を広くする。バランスの悪いこんな時期だけに、いつもより平常心を忘れないようにしてください。

©リセアン・AIC　©ダイキ・FCF

イラストの見方／■…絶好調！　■…ふつう　■…今ひとつ

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー 裏技の極（きわみ）

風邪なんかに負けずに、ゲームで遊べ！

裏技の極	初段	サターンソフト2本
裏技の極	一級	サターンソフト1本
裏技の極	二級	図書券3,000円分
裏技の極	三級	図書券2,000円分

はみ出し情報

ちまたでは「デビルサマナー ソウルハッカーズ」が発売されまもなくだが、そんな新作ソフトの裏技をこのコーナーでは随時募集している。読者のみんなもどんどん新作ゲームをプレイして、新しい裏技の発見にいそしんでほしい。そして発見したらすぐ、編集部まで送ってくれ。よろしくたのむぜ！

一級 サクラ対戦 蒸気ラジヲショウ
おまけムービー＆ミニゲーム！

編集部提供

オッス！ 今週の1発目は「サクラ対戦 蒸気ラジヲショウ」で、いろんなおまけムービーやミニゲームを遊べちゃう裏技だぜ。

まずは「フィーリングカップル」。やり方はDJ選択で全キャラをひと通り選択し、全員のDJを見るだけ。お次は「愛ゆえに」と「サクラ対戦2」のムービー。「フィーリングカップル」でデートをし、活動写真を見る。デートをするキャラは誰か1人でOKだぜ。「帝国関連業者からのお知らせ」はDJで放送したCFならどれでも選択できる。同じように「遊戯百科」も、遊んだミニゲームなら遊べるようになるぞ。「米田・ミニゲーム」は「フィーリングカップル」でデートをし、活動写真を見ると遊べるようになる。「あやめ・三人娘のミニゲーム」は、全キャラでデートをすることで遊べるようになる。「米田・あやめ・三人娘のミニゲーム」は「遊戯百科」ではなく、項目選択画面を表紙に戻し、選択することで初めてプレイできるんだぜ。

「遊戯百科」
ポイント
DJ選択でミニゲームをプレイする

ここで選択できるミニゲームも全部で6つ。

「フィーリングカップル」
ポイント
DJ選択で、全キャラのDJを見る

6人のさまざまな質問に答えることによって、誰との相性が良いかを調べられる。

「愛ゆえに」「サクラ2予告」
ポイント
「フィーリングカップル」でデートをして活動写真を見る

デートの時に見た、活動写真とサクラ2の予告がいつでも見ることができる。

米田・ミニゲーム
ポイント
「フィーリングカップル」で活動写真を見る

米田のミニゲームは、ボタン連射で牛乳をどれだけのめるかの勝負だ。

「帝国関連業者からのお知らせ」
ポイント
DJ選択でCFを見る

CFは全部で6つ用意されている。全部見たいなら、全キャラでDJを選択するべし。

あやめ・三人娘のミニゲーム
ポイント
「フィーリングカップル」で全キャラとデートをする

これですべてのミニゲームが遊べるはずだ。

二級 ファルコムクラシックス
謎のアイテムショップ＆おまけムービー

兵庫県/中 章二

3つのゲームが収録されている、このゲーム。その中の「ザナドゥ」サターン版で最初から現われているアイテムショップ。オリジナル版では最初、出現していないのだが、そのショップの出し方と、おまけに隠されたムービーが見れる裏技が届いたぞ。

ポイント
最初の交差する道を右に向かい、写真の場所で画面を前後にスクロールさせる

修行を受けダンジョンに向かう時、最初に交差する道で右に行き、この地点で画面を前後にスクロールさせる。

このように、謎のアイテムショップが出現するのだ。ちなみにサターンモードでは最初から出現しているぞ。

ポイント
サターン体内の日時を11月13日に設定し、おまけの項目をYボタンを押しながらスタートで選択する

普通にY＋スタートで選択しても一つしかムービーを見ることができないが、体内時間を11月13日に合わせることによって、追加のおまけムービーを見ることができるぜ。

裏技大募集中

「裏技の極」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名（欲しい順番に3本）をわかりやすく書いて、右記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝礼を進呈いたします。

宛て先 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「サガサターンマガジン」編集部「裏技の極」の係まで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。

気になるソフトは要チェック!! 発売前ソフトプレイ

SEGASATURN SOFT REVIEW

セガサターンソフトレビュー

WEEKLY

11月28日～12月4日

今回もビックタイトルが目白押し。購入ソフトの選択は、このページを参考にしてね。本当は全部、買えたらうれしいんだけれど……。

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえ論評します。購入の"参考意見"としてご覧ください。

▶REVIEWERS

女性ユーザーズ 構成員
●櫛田理子 ●出口かおり ●鈴木あつこ ●稲垣美緒 ●REI

ハイローラーズ 構成員
●ガイア佐伯 ●明石家サンマン ●MAN次郎 ●電波宙年 ●徳弘

ゲストライターズ 構成員
●TETSU ●馬波レイ ●うま ●かなめ ●むね／他

▼発売予定ソフト

SONIC R

12月4日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普 平均点 6.33

●セガ
●5,800円(全年齢推奨)
●ACT(アクションレーシング)
●無限コンティニュー制
●1～2人用(対戦)
●セガマルチコントローラー対応

今度のソニックはレースゲームだ!
ソニック達が疾走するアクションレースゲーム。各コースでトップをとろう！

多彩なコースはもちろん、隠し要素もある。

Vol.43 150Pへ

見かけと裏腹な感じです

登場するソニック達はすごくかわいいし、各ステージもキレイです。ゲームはショートカットやスピンダッシュなどを使って、かなり色々なことができますが、それを熟知しておかないと、ただ走ってるだけになりがちです。自由度の高さが逆に初心者を受け付けない難易度の高さになっている気もします。キャラクターの特性を生かし、自分なりのコース攻略を目指すというのが正しい遊び方でしょう。ただ、アクションとレースの要素がうまく融合しなかった感じを受けます。せっかくのソニックの世界観がもったいないです。(TAD) **6**

カワイイキャラだけど……

おなじみのソニック君達でレーッス！ カワイ～。とか思ってプレイしてみたら、なめるなよといわんばかりに癖の強い操作性でまずは衝突。気分よく走っていたら、結構複雑なコース設定に、やり込み必要のハッスルランプが小生の頭の中で点灯。ショートカットや、キャラクターの性能にそった走行が面白くて、結構遊んでしまった。でも、実際のところはスピードメータ等の速度の目安が欠けていて、コーナリングや、要所の減速が危険なほどに難しいイメージ。対戦もあるが、コースがわからないと勝負にならない。ム。(MAN次郎) **6**

ソニックだけど、別テイストです

「ソニックジャム」のソニックワールドをレースゲームにしてしまったような。すさまじいスピード感と、欠けることのないポリゴン表示に、技術力の高さを感じさせられた。しかし、コース上の走れる場所が非常にわかりづらく、思わぬところでぶつかったりコースアウトしたりして、気持ち良さ半減。レースゲームなのにアイテムをチマチマ集めたりしなければならないのもどうかと思うんスけど。こういう形にするなら、素直にアクションゲームとしてしまったほうが面白かったのではないかい？ (TETSU) **7**

この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

12月4日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普 平均点 9.00

●エルフ
●7,800円(18歳以上推奨)
●ADV(マルチストーリーシステムA.D.M.S)
●バックアップあり
●1人用
●3枚組／シャトルマウス対応

これが真の多視点
パソコンから移植された、人気のアドベンチャー。新システムA.D.M.Sを採用している。

パソコン版ユーザーにも楽しめる内容。

Vol.43 32Pへ

主人公はしゃべるな、頼むから

とにかくストーリーが濃い。そして量が半端じゃない。やっぱり面白かった。1本の小説をさまざまな観点からじっくり堪能するような、内容の濃さがいい。当分これだけで楽しめるみたいな。パラレルワールドのよう(というかそのもの)なシステムもたまらんでしょう。要所にちりばめられた謎が、だんだんと解けていく加減がよくて、やる気にさせてくれる。パソコン版の総当たりを強要するような難易度の高さも下がり、スムーズに展開していくので楽。追加イベントもまあ、こんなモンかなってとこで。ただ声が……。(加島) **9**

ゲームであり、ドラマである

"遊ぶ"楽しみと"読む"楽しみが融合した秀逸作。概して遊び手が受動的になりがちなマルチシナリオ系(ADV)だが、本作は新機構A.D.M.Sのおかげでゲームとしての楽しさをより感じられる。一方、作品の命といえる世界観、シナリオも優秀。さまざまな「if」の世界を探索して同じ舞台、同じ時間で別の体験をするという発想は優れており、その展開にも驚愕する。そして何より素晴らしいのは奥底に描かれた"人と人の結びつき"というテーマ。これには何度も感動させられる。元のパソコン版を未体験ならぜひこの感動を味わって。(明石家) **9**

18推には意味がある!

移植に関しては、CDの読み込みで若干気になる時はあるけど、話の腰を折るほどではない。それよりも、最初に持っている宝玉が増えていたり、無駄に画面をクリックする必要がなくなっていたりと、いい意味で難易度の調整がされていて、微々たる問題点に多大なる改良点、といった印象。パソコン版が18禁だったので、ただのエロゲーだと思う人もいるだろうが、エッチなシーンのため、というより「YU-NO」を120%満喫するために必要な枠、それが18推なんだと思う。自分が18歳以上で良かったと、本気で思える作品。(かなめ) **9**

レビュアーのコ・ノ・ミ

このレビューを書いている人はどんな人なの？ そんな疑問を持った人はここをチェック!! レビュアーの好みがわかるぞ。

レビュアー	コメント
TETSU	最近やるもんがないんで、PCエンジンを引っぱり出した。「マンホール」と「サイレントデバッガーズ」にメロメロ。
MAN次郎	大好きだった「バーチャ3」も「tb」に変わり、街中でも大会開催のチラシをちらほら見る……。いきたいな～。
REI	気になるのはインターネットを使った「ネットゲーム」。PC98NXを買ってハマッてみたい。そのためにも稼がねば。
稲垣美緒	「アンジェリーク」や「メルティランサー」の育成系大好き。最近パソゲーのウルティマ某買ったけど、遊ぶ暇ないよぅ。
かなめ	「卒業VACATION」の全キャラ攻略終了。周囲の人には、やりすぎっていわれました(笑)。次はどのゲームをしよう？
むね	PSの「リンダキューブ」がやっと終わって、次のゲームが始められそう。「ソウルハッカーズ」でもプレイしようかな。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997 ©elf 1997

▼発売予定ソフト

	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

COTTOn2

12月4日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普 平均点 7.00

●サクセス
●5,800円（全年齢推奨）
●SHT（横スクロールシューティング）
●無限コンティニュー制
●1〜2人用（同時）

いっくぽ〜ん!!
前作から6年。新たなアクションを追加した「コットン2」が早くも登場！

ドタバタな雰囲気は、相変わらず!?

Vol.37 144Pへ

女性ユーザーズ：パッドじゃ無理？

見ためは可愛くて、とっつきやすいシューティングだとは思ったけど、難易度がかなり高い。横スクロールシューティングにありがちな狭い通路や障害物などがてんこ盛り。その上敵の数が多くて、処理しきれないこともしばしば。特別なショットをコマンドで出せるという点は新しいけど、やぱりパッドじゃかなりつらいかも。モードもサターンモードとアーケードモードしかなくて、しかも違いがよくわからないとこが残念かな。でもキャラや敵のデザインなどはかなりよい。腕に自信があるシューターなら買いでしょ。（REI）

6

ハイローラーズ：ウィローが食べたくな〜る

面白いッス。普通のシューティングゲームとして遊ぶとアクション性が強く、ちょっと物足りないような気がしてしまうが、スコアアタックがかなり熱い。連爆ででっかいウィローをゲットしたときの感動ったら……もうたまらないッス。ゲームの難易度も普通なので、最近のド派手でゲキムズなシューティングゲームについていけない人でも大丈夫。ただ、比較的キャラクターがデカイので、慣れるまでは敵弾を避けるのが難しく感じてしまう。が、連爆の魅力に一度取りつかれてしまうと、やめられなくなるゾ。（とく）

7

ゲストライターズ：スコアアタックが熱い！

ST-V基板のゲームなので移植の方は問題なし。しかも、サターンモードがあるので、アーケードでやり込んだ人も、さらに楽しめるところもポイント高し。肝心のゲームのほうは、連爆、キャッチなど、特殊なシステムがあるけど、一度覚えてしまえば病みつきになるはずだ。そのシステムを駆使すれば、得点を稼ぐ要素がかなりあるので、スコアアタックにかなり燃えられるぞ。ランキングでステージ別の得点が見れるのもありがたい。問題は、連爆やコマンドショットができないと、かなりの難易度になってしまうところかな。（うま）

8

実況パワフルプロ野球S

12月4日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普 平均点 7.00

●コナミ
●5,800円（全年齢推奨）
●SPT（野球ゲーム）
●バックアップあり
●1〜2人用（対戦）

こだわりの野球ゲーム
人気のシリーズのサターン最新作。今回も、魅力いっぱいのモードが満載されている。

サクセスモードでは投手、野手の育成が可能。

Vol.43 159Pへ

女性ユーザーズ：育成モードが楽しいね

'95版よりも確実に進化してるかな。特に選手育成モード「サクセス」が面白いね。オマケ的要素なのに、本編を食っちゃうようなハマリ具合。最初のキャラ設定で、いろんなタイプの選手が作れるので、何度プレイしても飽きさせない工夫がニクイ。育成期間が短いので、なかなか難しいけど「今度こそ1軍に上がってやる！」という気にさせてくれる。肝心のゲーム性については、ちょっと難易度が高いカンジ。バッティングが非常にテクニックを要するので、私なんか一生「キャンプ」モードで練習してなきゃいけないかも。（REI）

7

ハイローラーズ：1人プレイに技あり！

実戦じゃないと身につかないと思っていた、盗塁やキャッチ練習が、ゲームモードの切り替えで自由にできるのはうれしい。とくにバッティング練習は、CPUが豊富な球種でゆさぶりをかけてくる、実戦さながらなものなので面白い。もちろんこれら1人用だけでなく、対戦プレイも演出面で気を使っていたり、派手な実況で気分を盛り上げてくれたりといい感じ。投手の疲れ方が異様に早く感じたことが気になったけど、読み合いでそこそこフォローできるからまあいいでしょう。野手の足が速かったのも好印象。（MAN次郎）

7

ゲストライターズ：これは「3」の移植だそうで

すでに各ハードになくてはならない存在となったパワプロ。コナミの仕事は相変わらずきめ細かく、どのハードでもそつなく作ってくれるのがうれしい。サクセスモードはとにかく熱くなれるし（これだけでも成立する？）、単体のパワプロとしてはなかなかの完成度だね。しかしN64版（「4」）のアナログ操作に慣れていると、操作がかなりツライ感じ。サターンにもマルコンという素晴らしいアナログデバイスがあるのに、なぜ対応にしなかったのかなあ。N64版をプレイしたことのある人には、マイナス1点ですかね。（TETSU）

7

バーチャル競艇2

12月4日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普 平均点 6.33

●日本物産
●6,800円（全年齢推奨）
●SPT（競艇ゲーム）
●バックアップあり
●1人用
●セガマルチコントローラー対応

熱競！ ペナントレース！
実名選手の登場が熱いシリーズ第2弾。SGレース制覇目標の「英雄伝説」等4モードを収録。

もちろん、ペラの調節も自分で行う。

Vol.40 120Pへ

女性ユーザーズ：それでもディープよねぇ

前作と違って、今回卒業検定だけでOKってのは正直ホッとしたわ。ゲームやるだけならうんちくは必要ないしね。だけど、とにかく最初はフライングと転覆の嵐で、賞金なんて夢のまた夢。でも稼がないとペラ買えないし、序盤はかなりの忍耐が必要ね。それでもレース自体は楽しめるから、まぁいっか。今回は夢競艇なるレースを見るモードも付いたけど、それもう〜ん、て感じ。全登録選手載せても、喜ぶのはディープなファンと選手だけで、選ぶの大変なだけなんだけど。やっぱ基本は競艇ファン向けなわけね。（かおり）

6

ハイローラーズ：ひそかに熱血スポコンゲー？

練習モードは単調にレースをするだけで他に気にするものがなく、何回もプレイしていると飽きてくる。でも、メインのストーリーモードは、四畳半っぽい部屋に母とふたりで住み、レース出場の話を待っていたり、賞金をやりくりしながら、高額のペラを買ったりといい雰囲気を出している。比較的、操作や基本ルールが難しく、競艇を知らない人にはとっつきにくいかもしれないが、辞典モードでこと細かにルールや選手を勉強できるところは、小生的によかった箇所。あともう1つくらい、モードが選択できればよかったな。（MAN次郎）

6

ゲストライターズ：水の上を走る爽快感は○

単なる競艇ゲーム？、と思っていました。ごめんなさい。確かに競艇ゲームなんだけど、いろんな意味でリアル。例えばプロペラの設定なんかはすごい。たたく場所によって走りの伸びや出足が変化していくなど本格的だ。ただ、レースを始めるにあたって、説明不足の部分が多いかも。競艇に関して何も知らない人がプレイすると、なかなか思うようなスタートができず、いらいらしてしまう可能性大。でも、走っているときの水の上のスピード感と爽快感は○。ちゃんと水の上を走っているような雰囲気は出ていると思う。（むね）

7

©SUCCESS 1997 ©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. (社)日本野球機構公認IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認 ©1997 Nihon Bussan Co.,Ltd.

▼発売予定ソフト

銀河お嬢様伝説ユナ3 〜ライトニング・エンジェル〜

12月4日発売

ユナ「みんな！ 行くわよ!!

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普 平均点 6.00

●ハドソン
●5,800円（全年齢推奨）
●SLG（タクティカルアドベンチャー）
●バックアップあり
●1人用

ユナたちを待つ敵とは?
シリーズ最新作。今回はADVとSLGパートからなる、2部構成のシステムとなっている。

参加声優数は40人以上、とファンも満足の内容。

Vol.41 150Pへ

女性ユーザーズ

狙ってるんでしょうなー

システム、ストーリーうんぬんより、この女の子達の姿と声が好きかどうかで購入の判断を。残念ながら私の好みではない。女の子たちは物語上の設定だけでなく、戦闘用ユニットとしても個性的でそれぞれの魅力がある。戦闘シーンは、敵味方の数や強さのバランスがよく、マップの地形による仕掛けもおりこまれていて、次の展開を期待させる作りになっている。せっかくアニメチックな構成になっているのだから、シリアスな場面では、BGMをソレ系のにチェンジするなどして凝ってほしいところだ。（櫛田）

7

ハイローラーズ

敵はシリアス味方はお気楽

PCエンジンで2作、サターンでも1のREMIX版が出た「ユナ」シリーズの最新作。ファンにはおなじみのキャラ達だけど、初めてプレイするユーザーは、次々現れる仲間達に親しげに話しかけるユナに感情移入しにくいだろう。でもアニメーションはキレイだし、スムーズなのでじっくりと鑑賞できる。さらにグラフィックも細かく描き込まれている。これまでのシリーズに比べて、戦闘システムが本格的になったけど、お気楽極楽に楽しめるのが、ユナらしくていいんじゃない。ファンならおさえておきたい。（電波）

7

ゲストライターズ

個性が稀薄

とにかく気になるのは、全体的な荒さ。アニメーションやグラフィックは粗いし、演出も今となっては地味。本当にサターンのソフトなのか？と思えるほど。それに、前作から続けて登場するキャラクターが多いのに、オープニングで簡単に紹介されるだけで、単体での説明はなし。ゲーム中も一部のキャラクターを除いて、個性を感じさせる場面が少ないのは困りもの。これではせっかく登場してきても、いないのと一緒でもったいない。キャラゲーなのにキャラクターを見せるための配慮が足りないのはどうかと思うが。（かなめ）

4

Hop Step あいどる☆

12月4日発売

なーんだよ、この曲、今、サラ回してんの、どこのイカレポンチ野郎だぁ？

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普 平均点 5.33

●メディアエンターテイメント
●6,800円（全年齢推奨）
●SLG（BOYSアイドル育成シミュレーション）
●バックアップあり
●1人用

アイドルの育て方、教えます!?
プロデューサーとなり、理想のアイドルグループを育てる。BOYSアイドル育成SLGの登場！

親密度があがれば、彼らとデートもできる!?

Vol.40 150Pへ

セリフがアブナい？

とりあえず、どうしても絵がなぁー。付き合ってるうちに、可愛く思えてはくるんだけどね。ビジュアル面が全体に今一つです。あと、読み込みが長いのが参った。サターンだし、もう少し速くてもいいのでは？ 内容は、育成好きな女の子はとりあえずやってちょ、ってカンジ。男のコ同士の2ショットを見るとか、不純な動機で育成したりして、駄目な自分が発見できます（笑）。スケジュール部分は親切設計なので、画面構成も含めたビジュアル面が残念。プレイして、面白さがわかるゲームだと思います。「男で男を落とせるか!?」（美緒）

6

木を見て森を見ず

男性アイドル育成モノは、かなり斬新な試み。システムやイベントは無難な作りだが、画面構成が無機質でフワフワした感じなのがマイナス点。ロード時はサンプルCGみたいなものを出すより、SDキャラを出したほうが親しみがわくだろうし、メッセージの枠も伸び縮みするより、固定しているほうが落ち着いてプレイできるのに。選択肢も4つから選ぶのは難しいし、画面中央に出るのが気になった。週間スケジュール部分は良くできているのに、絵柄も含めて他が素人ほっく感じた。凝る前に基本を押さえてほしい。（電波）

5

好き嫌いが分かれる1本

オープニングの歌の下手さとグラフィックを見て、個人的にプレイするのをやめたくなる衝動に駆られた1本。簡単にいうと、男性アイドル育成シミュレーション。男性アイドルを育てるという女性ユーザーに向けたコンセプトは○。男の子をスカウトし育てるというゲーム性もそこそこ○。ただ、5人の1週間のスケジュールを決める部分は正直いってめんどうくさい。あと、このグラフィックでは好き嫌いがハッキリしてしまう。ゲームはそのままでキャラクターデザインが有名人だったら、もっと良かったのに。（むね）

5

新着ソフト&周辺機器チェーック!!

今回のチェックは、デジグシリーズの最新作が2本。どちらもアメリカを代表する巨匠の作品が素材になっている。どちらもおさえたいね。

デジグ マックナイト〜アートコレクション〜

12月4日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 — 平均点 —

●増田屋コーポレーション
●5,800円（全年齢推奨）
●PUZ（ジグソーパズル）
●バックアップあり
●1人用

場所をとらないジグソーパズル！
サターンでジグソーが楽しめるデジグシリーズに新たな作品が登場。

本人のコメントが聞けるムービーも。

Vol.42 146Pへ

「最近のゲームは難しい……」と感じている人や、忙しいゲームに飽きた人にオススメ。デジグシリーズ最新作。デジグとはデジタルジグソーパズルの略で、この「マックナイト」では巨匠マックナイトの絵画の中から厳選された20の作品をジグソーパズルで楽しむことができる。プレイ中も、パズルが完成に近づくと音楽が盛り上がっていくなどの演出をし、単調になりがちなジグソーパズルを飽きさせないような工夫がなされている。完成したパズルはギャラリーモードに保管され、好きなときに有名作家の絵画を鑑賞できる。（とく）

デジグ ラッセン〜アートコレクション〜

12月4日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 — 平均点 —

●増田屋コーポレーション
●5,800円（全年齢推奨）
●PUZ（ジグソーパズル）
●バックアップあり
●1人用

20種類の美しいアートパズル
人気画家のアートパズルを、サターンでいつでも楽しもう。

ピース数は自分で選ぶことができる。

Vol.42 146Pへ

「マックナイト」と同じデジグシリーズ「ラッセン」。こちらはマリンアートの第一人者であるラッセンの作品。海辺での神秘的な風景や、彼の感じた「海」をジグソーパズルで触れることができる。システム的には「マックナイト」と変わらないが、「ラッセン」では円形のジグソーパズルを組み立てることもでき、普通のジグソーパズルとはまた違った感覚で楽しめるだろう。ただ、海が素材になっているだけに、似たような青いピースが多いのがちょっとツライ。まあ、いつでも中断セーブをすることができるので、あせらないでゆっくりとプレイしましょう。（とく）

©1997 HUDSON SOFT ©1992,1997 RED／イラスト：明貴美加 ©1997 Media Entertainment Inc.／Kiss in the Dark ©1997 Thomas McKnight ©Christian Riese Lassen

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフト発売スケジュール

このページの見方

【ジャンル】ACT…アクション／RPG…ロールプレイング／SHT…シューティング／ADV…アドベンチャー／SLG…シミュレーション／SPT…スポーツ／RAC…レース／PUZ…パズル／TAB…テーブル／A・RPG…アクションロールプレイング／S・RPG…シミュレーションロールプレイング／QIZ…クイズ／EDU…エデュテイメント／MOV…インタラクティブムービー／ETC…その他
【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー／マウス…シャトルマウス／マルチ…マルチターミナル6／アナログ…アナログミッションスティック／ケーブル…対戦ケーブル／マルコン…セガマルチコントローラー／ツイン…ツインスティック／ムービー…ムービーカード
【年齢制限など】18推…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
12月 4日	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	7,800円	エルフ	ADV	18推、マウス、③
4日	★この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO（マウス同梱パック）	9,800円	エルフ	ADV	18推、マウス、③
4日	実況パワフルプロ野球S	5,800円	コナミ	SPT	
4日	COTTOn2	5,800円	サクセス	SHT	
4日	プラドルDISC Vol.9 永松恵子	3,000円	Sada Soft	ETC	
4日	SONIC R	5,800円	セガ	ACT	マルコン
4日	バーチャル競艇2	6,800円	日本物産	SPT	マルコン
4日	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	5,800円	ハドソン	SLG	
4日	馬なり1ハロン劇場	5,800円	マイクロビジョン	SLG	
4日	デジグ　マックナイト～アートコレクション～	5,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
4日	デジグ　ラッセン～アートコレクション～	5,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
4日	HOP STEP あいどる☆	6,800円	メディアエンターテイメント	SLG	
11日	マリア 君たちが生まれた理由	6,800円	アクセラ	ADV	
11日	プリンセスクラウン	5,800円	アトラス	RPG	
11日	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	5,800円	イマディオ	RPG	
11日	プラドルDISC Vol.10 真崎麻衣	3,000円	Sada Soft	ETC	
11日	シャイニング・フォースIII シナリオ1　王都の巨神	4,800円	セガ	S・RPG	
11日	アルカナ ストライクス	6,800円	タカラ	TAB	②
11日	サターンボンバーマン　ファイト!!	5,800円	ハドソン	ACT	マルチ
11日	TETRIS S（セガサターンコレクション）	2,800円	BPS	PUZ	
11日	美少女花札紀行　みちのく秘湯恋物語　Special	5,800円	フォグ	ADV	18推
11日	ソード&ソーサリー（セガサターンコレクション）	2,800円	マイクロキャビン	RPG	
11日	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	2,980円	メディアワークス	ETC	
11日	エネミー・ゼロ(セガサターンコレクション)	2,800円	ワープ	ADV	マルコン、④
18日	サウンドノベルツクール2	5,800円	アスキー	ツール	
18日	クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN	5,800円	アテナ	ACT	
18日	ティンクルスタースプライツ	5,800円	ADK	SHT	
18日	忍ペンまん丸	6,800円	エニックス	ACT	
18日	蒼穹紅蓮隊 御徳用	2,800円	EAV	SHT	
18日	グランディア	7,800円	ゲームアーツ/ESP	RPG	②
18日	水滸伝～天導一〇八星～	7,800円	光栄	SLG	
18日	ウルトラマン図鑑2	6,800円	講談社	データベース	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
12月 18日	DJ wars	5,800円	Spike	ETC	
18日	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	6,800円	T&Eソフト	ゴルフ	
18日	究極タイガーII PLUS	5,800円	ナグザット	SHT	
18日	テクストート・ルド～アルカナ戦記～	6,800円	パイ	SLG	
18日	R?MJ　The Mistery Hospital	6,800円	バンダイ	ADV	
18日	ジャングルパーク～サターン島～	4,800円	BMGジャパン/デジタローグ	ACT	
18日	ジャングルパーク～サターン島～（限定版）	5,800円	BMGジャパン/デジタローグ	ACT	
18日	大江戸ルネッサンス	6,800円	ビクター/パックインソフト	SLG	
18日	ZAP! SNOWBOARDING TRIX'98	5,800円	ポニーキャニオン/テレビ東京	SPT	
18日	UNIVERSAL NUTS(ユニバーサルナッツ)	5,800円	レイ・アップ	ADV	
18日	プラドルDISC Vol.11 廣瀬真弓	3,000円	Sada Soft	ETC	
23日	Wizard's Harmony2	5,500円	アークシステムワークス	育成SLG	
23日	悪魔全書 第二集	2,800円	アトラス	ETC	
23日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ソフト単体）	5,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
23日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（お買得セット拡張RAM同梱）	7,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
23日	反射でスパーク!	5,800円	ジーク	ACT	マルチ
23日	TILK～青い海から来た少女～	6,800円	TGL	S・RPG	
中旬	じゃんぐリズム	5,800円	アルトロン	ACT	
下旬	プリズナー オブ アイズ 邪神降臨	5,800円	エクシングエンタテイメント	ADV	
未定	ガンブレイズS	6,800円	キッド	RPG	18推
未定	東京幻夢大学(仮称)	5,800円	ナグザット	ADV	
未定	ウィザードリィ ネメシス（仮称）	未定	ショウエイシステム	RPG	
今冬 未定	バーニングレンジャー	5,800円	セガ	ETC	マルコン
未定	速攻生徒会	6,800円	バンプレスト	格闘ACT	
未定	サイキックフォース	未定	ゲームバンク	格闘	
未定	BAROQUE	未定	スティング	RPG	
97年内 未定	DREAM SQUARE 山田まりや	3,800円	ビデオシステム	ETC	
98年1月 15日	放課後恋愛クラブ－恋のエチュード－（通常版）	6,300円	キッド	恋愛SLG	②、18推
15日	放課後恋愛クラブ－恋のエチュード－（初回限定版）	6,800円	キッド	恋愛SLG	②、18推
15日	マリオ武者野の超将棋塾	7,800円	キングレコード	TAB	
15日	ファーランドサーガ	6,800円	TGL	S・RPG	
15日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2	5,800円	TEN研究所	ETC	SANKYOFF対応、18推
15日	金田一少年の事件簿～星見島　悲しみの復讐鬼～	5,800円	ハドソン	ADV	
15日	ザ・スターボウリング Vol.2	6,800円	ユーメディア	SPT	②
22日	センチメンタルグラフティ	7,500円	NECインターチャネル	SLG	②
22日	ソロ・クライシス	5,800円	クインテット	SLG	
22日	街	5,800円	チュンソフト	サウンドノベル	②
29日	プリンセスクエスト	5,800円	インクリメントP	RPG	
29日	プリンセスクエスト（特別限定版）	5,900円	インクリメントP	RPG	
29日	坂本龍馬・維新開国	4,800円	キッド	SLG	
29日	大航海時代外伝	6,800円	光栄	S・RPG	
29日	実況Jリーグ　炎のストライカー	5,800円	コナミ	SPT	
29日	AZEL －パンツァードラグーンRPG－	6,800円	セガ	RPG	マルコン、④
29日	仙窟活龍大戦 カオスシード	6,800円	ネバーランドカンパニー	SLG	②（初回限定版のみ）
29日	NOON(ヌーン)	4,800円	マイクロキャビン	A・PUZ	マルチ
29日	UNO DX	4,800円	メディアクエスト	TAB	
下旬	SDガンダム GCENTURY S	6.800円	バンダイ	SLG	
下旬	たまごっちパーク(仮称)	未定	バンダイ	SLG	
下旬	湾岸トライアルLOVE	未定	ビクター/パックインソフト	RAC	ハンドル
未定	音楽ツクールかなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
未定	フォトジェニック（通常版）	6,800円	サンソフト	恋愛SLG	
未定	フォトジェニック（初回限定版）	6,800円	サンソフト	恋愛SLG	
未定	卒業アルバム(仮称)	3,800円	小学館プロダクション	ETC	
未定	ダンジョン・マスター　ネクサス	6,800円	ビクター/ビクターソフト	RPG	
未定	魔法少女プリティサミー　ハートのきもち	未定	NECインターチャネル	ADV	
98年2月 12日	テナントウォーズ	5,800円	キッド	TAB	
12日	★ラングリッサーIII（セガサターンコレクション）	2,800円	メサイヤ	SLG	
19日	信長の野望 戦国群雄伝	5,800円	光栄	SLG	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
98年2月 中旬	SAVAKI(サバキ)	5,800円	マイクロキャビン	格闘ACT	
下旬	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	未定	ハドソン	RPG	②
未定	ワンダー3／アーケードギアーズ	5,800円	エクシングエンタテイメント	バラエティ	
未定	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	7,900円	エニックス	ADV	⑤
未定	頭文字D～公道最速伝説～	5,800円	講談社	RAC	ハンドル
未定	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	6,800円	ジャレコ	ADV	18推、②
未定	プロ野球チームもつくろう！	5,800円	セガ	SLG	
未定	ツアーパーティー　卒業旅行にいこう	5,800円	タカラ	SLG+TAB	マルチ
未定	すごぺんちゃー～ドラゴンマスターシルク外伝～	5,800円	データム・ポリスター	TAB	
未定	機動戦士ガンダム　ギレンの野望	6,800円	バンダイ	SLG	
未定	ハークスアドベンチャー ヘラクレスの大冒険	5,800円	BPS	A･RPG	
未定	ラングリッサー～ドラマティック エディション～	6,300円	メサイヤ	S・RPG	
未定	くのいち捕物帖	未定	CSK総合研究所	ADV	
未定	慟哭　そして…	未定	データイースト	ADV	18推
98年3月 5日	ワイプアウトXL	未定	ゲームバンク	RAC	
12日	EVE The Last One	7,800円	イマディオ	ADV	④
未定	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	5,800円	ガイナックス	育成SLG	
未定	アストラスーパースターズ	5,800円	サンソフト	格闘ACT	拡張RAM
未定	スチームハーツ	7,800円	TGL	SHT	
未定	★Pia♡キャロットへようこそ!!	未定	キッド	恋愛SLG	18推
未定	あやかし忍伝くの一番 プラス	未定	翔泳社	SLG	
未定	卒業III～Wedding Bell	未定	小学館プロダクション	育成SLG	
98年4月 未定	ケリオトッセ／KERIOTOSSE(仮称)	4,800円	増田屋コーポレーション	ACT	
未定	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	未定	データイースト	ADV	
98年7月 未定	ウルトラマン図鑑3	未定	講談社	データベース	
98年新春 未定	クロス探偵物語	6,800円	ワークジャム	ADV	②
未定	クーリエ・クライシス(仮称)	未定	BMGジャパン／NewLevel	ACT	
来春 未定	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	5,800円	アスミック	ACT	
未定	CHILL（チル／仮称）	5,800円	EAV	SPT	
未定	スーパーアドベンチャー　ロックマン	5,800円	カプコン	ADV	③
未定	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	5,800円	カプコン	ACT	②
未定	シャイニング・フォースIII シナリオ2(仮称)	4,800円	セガ	S・RPG	
未定	もってけたまご with がんばれかものはし	5,800円	ナグザット	ACT	
未定	ラブリーポップ2 in 1 雀じゃん恋しましょ	6,800円	ビスコ	TAB	
未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	②
未定	海辺（ビーチ）でリーチ!	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
未定	クロック！　バウバウアイランド	5,800円	メディアクエスト	ACT	
未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	未定	SNK	格闘ACT	RAM必須
未定	WORLD SOCCER RPG(仮称)	未定	エニックス	SPT+RPG	
未定	ヴァンパイア セイヴァー	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
未定	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	未定	コナミ	ACT	
未定	幻想水滸伝	未定	コナミ	RPG	
未定	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～	未定	コナミ	ADV	マウス
未定	わくわくぷよぷよダンジョン	未定	コンパイル	RPG	
未定	LOOSE(仮称)	未定	シエラ・パイオニア	RPG	
未定	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	未定	セガ	ADV	
未定	THE HOUSE OF THE DEAD	未定	セガ	SHT	銃
未定	★少女革命ウテナ(仮)	未定	セガ	ADV	
未定	ふぁっしょんタウン	未定	ダイキ	SLG	18推
未定	超フラッピー	未定	デービーソフト	ACT+PUZ	
未定	スーパーロボット大戦F～完結編～	未定	バンプレスト	S・RPG	
未定	ひみつ戦隊メタモルV	未定	毎日コミュニケーションズ	ADV	
未定	☆悠久幻想曲 2nd Album	未定	メディアワークス	SLG	
未定	制服～ハイスクールカウントダウン～	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
来夏 未定	七つの秘館　戦慄の微笑	7,800円	光栄	ADV	
未定	シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮称)	4,800円	セガ	S・RPG	
未定	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）	未定	A.D.M	ADV	
未定	THE RUINS（ルーインズ）	未定	A.D.M	ADV	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
来夏 未定	★DRAGON FORCE II（ドラゴンフォースII）ー神去りし大地にー	未定	セガ	SLG	
未定	ファインドラブ2	未定	ダイキ	恋愛SLG	18推
98年内 未定	イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
未定	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
未定	BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）	未定	NECインターチャネル	S・RPG	
未定	JリーグエキサイトステージV1	未定	エポック社	SPT	マルチ
未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
未定	GT24	未定	ジャレコ	RAC	
未定	ダブロー・イ・ゼロウ	未定	小学館プロダクション	SHT	
未定	E・TUDE～エチュード～(仮称)	未定	TAKUYO	ADV	
未定	FARADOON ~THE LEND of DRAGON CASTLE~	未定	パイオニアLDC	A･RPG	
発売日未定 未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT	
未定	囲碁	6,800円	アスキー	TAB	
未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
未定	バトルガレッガ	5,800円	EAV	SHT	
未定	雷電ファイターズ	5,800円	EAV	SHT	
未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
未定	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
未定	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER1 天国に行けないパパ	6,800円	サクセス	ETC	②
未定	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER2 ボーイズ・ライフ	6,800円	サクセス	ETC	②
未定	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER3 インターセプター	6,800円	サクセス	ETC	②
未定	Warrz(ワーズ)	6,800円	ショウエイシステム	RPG	モデム必須
未定	ファンズフォルム	5,800円	日本MMIテクノロジー	ADV	
未定	パチンコホール～新装大開店～	5,800円	ネクストン	SLG	
未定	ボールディランド	6,800円	バンプレスト	SLG	
未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
未定	SNKファン-CD餓狼伝説編	未定	SNK	バラエティ	
未定	フレンズ～青春の輝き～	未定	NECインターチャネル	ADV	
未定	プリズムコート	未定	FPS	育成SLG	
未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	18推
未定	スレイヤーズ ろいやる2(仮称)	未定	角川書店／ESP	RPG	
未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	角川書店／ゲームアーツ	RPG	
未定	バイオハザード2	未定	カプコン	ETC	
未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
未定	GUNGRIFFON II (仮称)	未定	ゲーム アーツ	SHT	
未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A・SHT	
未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
未定	真髄対局囲碁　碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
未定	ぷるるん！ with シェイプ UP ガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
未定	SEGA AGES／パワードリフト	未定	セガ	RAC	
未定	SEGA AGES／ファンタシースター（仮称）	未定	セガ	RPG	
未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
未定	HEART OF DARKNESS	未定	セガ	ACT	
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
未定	SUPER301　SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
未定	汽船海賊（スチーム・パイレーツ）	未定	ネバーランドカンパニー	RPG	
未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ビング	SLG	
未定	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー FOR SEGANET(仮称)	未定	メディアクエスト	RAC	モデム必須
未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボォリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

INFORMATION

次号特集は、「X'masはセガサターンで遊ぼ！」この冬おすすめのゲームソフト26タイトルを大紹介。そして発売が迫るグランディア、YU-NO、AZELなどのビッグタイトルを総力紹介！　本誌はT登場の最新タイトルも掲載予定なので、来週乞う御期待!!

STAFF

編集長　近藤　裕／副編集長　西村　亨／編集　石坂英作　三枝昭太　永田洋子　長谷　守　本郷正弘　岸田准一　福田知恵子　梅田浩二　黒谷慶大　砂金雅彦　窪田智子　是枝慶子　関　則義　松本真弓　遠藤恭子／編集協力　ヘッドルーム（河野直之　高橋祐介　野本由起）　ターニングポインツ（稲元徹也　渡辺智子）　メディアミックス（田中　茂）　山猫有限会社（浅川直樹　島田泰成）／アシスタント　田所妙子　上田裕生　川崎　伸　吉岡要也　上野俊一　三宅裕丈　藤林豊典　渡部　学　田代泰之　伊藤政明　八板孝夫／ライター　佐々木功一　戸塚義一　折原光治　窪田　剛　池袋サラ　櫛田理子　青山ようこ　梶原　智　岡崎栄子　小菅　誠　旗野彰彦　石田丈継　まさ　猪野清秀　政綱大介　杉本稔司　鈴木敦子　森　聖一郎　柴山道久　篠田　聡　たか・ぴー　中島健次　飯田REI　工藤　剛　種村美和子　明石家サンマン　金子光晴　村山和幸　松崎雄一郎　佐藤範英　倉橋和也　田中貴子　宍戸晃男　大地　将　衣川真由美　本澤　徹　石埜三千穂　内田　聡　Ron Demand（岩片　翼　酒井裕晶）　緒形光哲　金万義弘　福永　寿　坂井　肇　鈴木鋼一　作山哲広　徳弘　径　近藤謙太　高橋実弥子／レイアウト　村田雅英　渡辺　縁　中沢学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　湯川安芸子　篠原亜希　スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫　藤澤久美子）　金井真由美　吉田正人　大橋広史　木下友秀　青戸真理　ヴァック・クリエイティヴ　山田達也　川野辺順子　嵩西義明　スタジオ・キャップ　エイティ　とりぴっと／フォトグラフ　鬼頭栄次　大屋哲男　大金　彰　小林士薫　佐々塚啓介　田中修一　井手宏幸　郡川正次　荒井英一　都留英一　松永和章　遠藤　勝　青森直樹　守屋貴章／イラスト　八重樫彩蔵　小島伸行　吉村勇子　北山貴代　中村久男／写植　三共社／DTP　リクルートコンピュータパブリシング　ローヤル企画／校正　フィールドアップ／広告営業　峯尾咲紀子　辻順一　青木香織　森脇有香／広告進行　坂田和香子／販売営業　平山明徳／印刷　大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

セガサターンマガジン12月19日号は
12月5日発売です。

本誌の内容に関するお問合せは
03・5642・8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

11月14日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
大阪府・三好武次、石川県・佐藤安芸久、愛知県・久米功好、福井県・長田康人、群馬県・桜井広斗、滋賀県・日野健司、長野県・色川暢春、高知県・鈴木あや、福岡県・西原有美、岩手県・藤崎悟郎、秋田県・赤田尚道、埼玉県・仙道一巳、徳島県・伊藤盛太郎、鹿児島県・内村由加里、岡山県・石田憲康、大分県・別所隆史、神奈川県・井手邦春、山梨県・秋田谷淳子、北海道・福島豊、茨城県・斉藤まり子
②「ミントン警部の捜査ファイル道化師殺人事件」テレカ（5名）
東京都・関森一徳、埼玉県・佐藤英恒、北海道・山崎恵里、長崎県・池田貴之、神奈川県・池谷浩輔
③「RONDE～輪舞曲～」体験版（20名）
長野県・田中敏雄、東京都・後藤晋、栃木県・石川義尚、東京都・浜津忠幸、福岡県・藤木知大、千葉県・千葉貴史、神奈川県・木下直之、千葉県・後藤貴光、長野県・浜裕彦、高知県・藤本将景、東京都・住枝千晶、兵庫県・出原博、千葉県・角野俊宏、愛知県・石川純平、兵庫県・中西勝、東京都・山口昌恭、埼玉県・山田美佳、宮城県・大久保里志、福井県・太田明利、山形県・後藤晋平
④バブルン貯金箱（10名）
東京都・綿貫一郎、神奈川県・長嶋崇弘、熊本県・高原雅子、大阪府・瀬尾香織、東京都・清水亜紀、和歌山県・池村源司、北海道・加藤尚一、東京都・鈴木陽子、福島県・黒谷優香、京都府・福原一樹
⑤BANPRESTOカタログ（3名）
秋田県・大久保貴宏、佐賀県・河村健介、栃木県・武藤浩二

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

セガサターンマガジン 読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは12月12日（当日消印有効）発表は本誌'98年Vol.1の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL　03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'97年11月28日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 「RONDE～輪舞曲～」ソフト●2名

発売中／提供：アトラス

どんな悪魔と契約しようか!?「魔神転生」の流れをくむシミュレーションRPGだ。じっくりと楽しみたいね。

3 「スーパーリアル麻雀P7」テレカ●3名

非売品／提供：セタ

もうアーケードでは試して見たかな？かわいいイラストがステキなテレカになったよ。

4 「ステークスウィナー2」ソフト＋オッズカードセット●3名

非売品／提供：ザウルス

華麗な手綱捌きで、目指せGI制覇!!　オッズカードも付いてるぞ。君はどんな戦略を練るのかな!?

5 「エイプ・ア・ゴーゴー」キーホルダー●3名

非売品／提供：ゲームバンク

女子高生と踊るエイプのTVCMは見たか!?　サターンでも遊びたいよね！　4個セットでプレゼントしちゃうよ。

 ©1997 SOFTBANK CORP.　本誌からの無断転載を禁じます。